ST

MEI/JUNI 2000
NUMMER 85

Onafhankelijk tijdschrift van en voor gebruikers van ATARI ST computers

DVD
De stand van zaken

Creatief met PovRay
Laatste aflevering

AVOND/TUREN
met Fonts
Deel 33

ST-Varia
vol wetenswaardigheden

Van het net
nieuwtjes en discussies

ST SERVICE
ST AGENDA
ST ACTUEEL
ST VARIA
ST MARKT
Public Domain Software

ST 85 - voor ATARI ST/ STe / TT / Falcon / Milan computers

ISSN 0923-2214

Tevens vakblad voor Falconisten

Prijs HFL 9,00/BFR 185
EUR 4,09

Colofon

ST is een onafhankelijk tijdschrift van en voor gebruikers van Atari ST, STE en TT computers, tevens vakblad voor falconisten.

ISSN 0923-2214

Uitgever en redactieadres
Stichting ST
Bakkersteeg 9 A
2311 RH Leiden
telefoon: 071-5130045
postgiro: 1626826
E-mail: atarist@xs4all.nl
PGP-fingerprint:
04F9 2670 6578 0CE8
0614 8F2E DBF9 FCB7
Home page:
http://www.xs4all.nl/~atarist

Stichting ST, afd.België
Coupure 2, 9000 Gent
bankrekening nr: 979-3872751-31

Kernredactie ST
Han Driesen en Peter Hendriks

Redactie-medewerkers
Robert Best, Rein Bakhuizen van den Brink, Han Driesen, Peter Hendriks, Ronald van der Kamp, Jeffrey Willemsen.

Verder werkten aan dit nummer mee:
Arie van Krimpen, Y. Lupardi, Wim Ouwehand, Marcel Riepe, Egbert de Rooij, Krijn Schipper, Dennis Vermeire, Piet Vogelaar, W. Wortel, Joep Wortelboer.

Omslagontwerp: C. Platenburg

Calamus belichting:
Drukkerij A. Pols & Zn, Den Haag

Abonnementen
Het tijdschrift ST verschijnt zes maal per jaar. Een abonnement voor zes nummers kost € 22,- ofwel fl 48,48.
Vragen over abonnementen kunt u stellen via telefoon: 071-5130045 (9.00-10.30 en 18.30-19.30 op werkdagen).
Nadere informatie is te vinden op de servicepagina van de Stichting ST in dit blad.

Advertentiewerving
"Het Urkerland",
Albert Schurink
Postbus 29, 8320 AA Urk
telefoon: 0527-689191
(tarievenkaart op aanvraag)

Druk en vormgeving
Het Urkerland B.V.
Telefoon: 0527-689191
e-mail: uland@euronet.nl

INHOUD

ADVERTEERDERSINDEX

Redactioneel



Het plan bestaat om op 24 juni (een zaterdag) een gezellige instuif te organiseren voor alle Atarianen in de wijde omtrek. De doorlopende receptie zal plaatsvinden in de ruimte van het secretariaat in de Bakkersteeg te Leiden.
We hopen op mooi, warm een zonnig weer zodat iedereen ook buiten kan vertoeven.
Het (zeer voorlopige) plan is: om 9 uur staat de koffie klaar (het kan eventueel ook vroeger). Later op de dag zal er lunch zijn, weer later gevolgd door een theepauze, een borreluurtje en een diner (Bar-B-Q?), niet noodzakelijk voor iedereen in dezelfde volgorde.
We hebben geen idee hoeveel mensen er willen en kunnen komen. Er is dan ook geen duidelijk dagprogramma behalve: informele ontmoetingen van Atarianen die elkaar wel van naam kennen maar nooit in levende lijve hebben ontmoet. De invulling is dus geheel vrij. Met de redactie zullen we wel wat verdere ideeën uitwerken maar voorstellen moeten echt van uw kant komen, beste lezers! Pak de telefoon en bel ons, stuur ons een e-mailtje of gewoon een briefje en vertel ons wanneer u komt en wat u hoopt aan te treffen. Wij zullen ons best doen om uw wensen te vervullen. Ik hoop dat u ons probleem begrijpt: er kunnen 10 mensen komen opdagen maar ook 500.
Ongeveer begin juni hopen we van alle belangstellenden gehoord te hebben en kan besloten worden of en hoe e.e.a. doorgang vindt. Dat zullen we iedereen op tijd berichten.

De laatste tijd wordt het steeds moeilijker om ons blad om de twee maanden te vullen met leesvoer. Steeds minder mensen moeten steeds meer doen en schrijven. Om te voorkomen dat er roofbouw gepleegd gaat worden op onze vaste medewerkers zien we ons genoodzaakt om voortaan niet meer om de twee maanden maar om de drie maanden te gaan verschijnen. Dat neemt voor de kleiner geworden redactie wat druk van de ketel.

De afgelopen lente heeft Piet Vogelaar (stukjes in de Varia-rubriek en de lopende serie over PovRay) het druk gekregen met andere dingen (zie het redactionele nawoord aan het eind van het PovRay-artikel voor meer bijzonderheden). Dit is ook het moment om Piet te danken voor zijn bijdrage: jarenlang heeft hij de moeite genomen om zijn mondeling gegeven cursus PovRay in het buurthuis 'De Veerpont' te Koedijk (Noord Holland) op schrift te stellen.

Van Wim Ouwehand kregen we het bericht dat hij deze zomer weer het zeegat uitvaart en de rest van het jaar uit zicht zal blijven. Gelukkig heeft hij nog twee artikelen achtergelaten over zijn ervaringen met 'beeldcompressie'.

Wat betreft uw abonnementsgeld hoeft u zich geen zorgen te maken. U betaalt gewoon voor 6 nummers. Het is alleen zo dat het wat langer zal gaan duren voordat u die 6 nummers ontvangen hebt. Anders gezegd: een 6-nummers abonnement van een jaar wordt nu een 6-nummers abonnement voor 1 1/2 jaar.

Wat de kopijvoorziening betreft is er toch nog een goed bericht te melden. Ali Goukassian van uitgeverij Falke, die het bekende Duitse tijdschrift ST-Computer uitgeeft, heeft onlangs besloten dat de inhoud van het blad gratis ter beschikking zal worden gesteld aan belangstellenden. Uitgeverijen, Atari-clubs e.d. in het buitenland krijgen toestemming om hun artikelen te vertalen en in eigen land uit te geven. Gezien de steeds kleiner wordende Atarimarkt is dit een zeer genereus en welkom aanbod waarvan vast een aantal redacties gebruik zullen maken. Men hoopt zelfs dat er nieuwe initiatieven zullen ontstaan voor het uitgeven van Atari-nieuws. In ieder geval zijn wij van plan regelmatig interessante artikelen uit het Duits te vertalen. Staat u te popelen om ons hierbij een handje te helpen, dan weet u ons vast wel te vinden.

(red).

Agenda



Nederlandse gebruikersgroepen

VAG **Alkmaar**
Elke eerste en derde zaterdag van de maand een bijeenkomst vanaf 13.00 tot 17.00 uur in het Olympiagebouw te Alkmaar.
P. Claassens (072-5064312).

Stichting Atari Computer Club **Arnhem**
Bijeenkomsten iedere eerste zaterdag van de maand vanaf 13.30 uur in Cultureel Centrum, van Ambesstr, Bemmel.
Kees Verhaaf (0316-541510).

Computerclub Stichting **BRAC**
Bijeenkomsten elke eerste donderdag en de laatste vrijdag van de maand en op de derde donderdag van de maand voor leden van 20.00 tot 23.00 uur in gemeenschapshuis "Doornbos", Abdijstraat 26 in Breda.
Jan de Jong (076-5810699) en
dejongj@casema.net.

Computer Club **Capelle a/d IJssel**
Elke derde zaterdag van de maand van 11.00 tot 16.00 uur in 'Klavier', Gong 4, Capelle a/d IJssel
Rob Eschbach (010-4564615).

Gebruikersgroep **Dordrecht**
Bijeenkomsten elke tweede dinsdag en vierde woensdag van de maand van 19.30 tot 23.00 uur in cantine 'Openbaar Groen', Baden Powelllaan in Dordrecht.
A. Bakker (078-6511612).

Computer Club **Eemland**
Elke tweede dinsdagavond van de maand van 20.00 tot 23.00 uur een bijeenkomst in lokatie "19", Dolderseweg 164, 3734 BR Den Dolder
Gerrit Trapman (030-6620807).

Falcon GG Nederland
Een landelijk werkende club met een nieuwsblad en vergaderingen in de buurt van Rotterdam.
Raymond Kalousdian (010-4194648)

HCC Atari gebruikersgroep
Bijeenkomsten op div. plaatsen in het land.
R. Aerts, Broekerwaard 102, Alkmaar.

Gebruikersgroep **Hoorn**
Iedere tweede zaterdag van de maand een bijeenkomst van 13.00 tot 17.00 uur in "de Huesmolen" te Hoorn.
C.T. Langedijk (0229-242310).

GCG Computerclub **Joure**
Iedere vierde zaterdag van de maand in verenigingsgebouw MIKS, Brugstraat 1, Joure.
Folkert de Hoop (0513-416718).
Info: http://www.digiskar.nl/GCG

Atari Club **Muntendam** (A.C.M.)
Bijeenkomsten om de twee weken op woensdagavond van 19.45 tot 22.15 uur in Dorpshuis "De Menterne", Julianaplein 1, Muntendam.
Henk Nieland (0598-626405).

Atari ST gebruikersgroep **Roosendaal**
Iedere eerste en tweede woensdag van de maand wordt bijeengekomen tussen 20.00 en 23.00 in 'Het Micro Home R.C.C.', Tussen de Markten 5, Roosendaal.
RCC, tel.: 0165-536044 (tijdens bijeenkomsten).

Falcon gg **Rotterdam**
Iedere eerste donderdagavond van de maand vanaf 19.00 uur in clubhuis Cameleon, Horatiusstraat 50 te Rotterdam.
G.J.v.d. Geest (010-4142128 na 19.00 uur).

CCO **Rotterdam**
De Computer Club Oosterflank komt elke eerste zaterdag van de maand bijeen in buurthuis Orient, Kobehof 5, Rotterdam.
Rob Eschbach (010-4564615).

Computer Club **Schagen** e.o. Elke tweede zaterdag van de maand in wijkcentrum "Waldervaart" te Schagen.
J. Heijnen (0224-296101).

G.C.G **Sint Nicolaasga.**
Elke derde zaterdag van de maand in verenigingsgebouw "Unitas", Omloop 1 te Sint Nicolaasga.
F. de Hoop (0513-416718)
Info: gcg@digiskar.nl

Atari gg **Zoetermeer** (Z.A.G.G.)
Bijeenkomsten op de derde maandag van de maand in buurthuis "Hellas", Oostwaarts 21 te Zoetermeer.
G. Verbaan, Vissendreef 43, Zoetermeer.

Vlaamse gebruikersgroepen

GAST, Aalst Mark Barbe (053-773399).

Atari Gebruikersgroep **Antwerpen** en MIDI ig **Antwerpen**
Vergadering elke maandag vanaf 20.00 uur in Zalen 't Dorp, Kapelstraat 15, 2660 Hoboken.
Johan Arnout (03-7441443) of
Jan De Smedt (03-3665871).

ST MIDI Club (MIC), **Antwerpen**
Bijeenkomsten op de laatste vrijdag van de maand in vergaderlokaal Hnita hoeve, Losstr 106 te Heist op den Beek
Gaston Lemmens (016-621117).

Computer Club **Asse** (C.C.A)
Om de twee weken een bijeenkomst op vrijdagavond in het clubhuis, Stationsstraat 86, Asse.
Jean-Pierre Van Vaerenbergh (053660848).

Brusselse Atari Club (BAC)
Bijeenkomsten in het Eurovolleycenter, Beneluxlaan 22, Vilvoorde op de eerste woensdag van de maand vanaf 20.00 uur.
Jacques Tasset (02-2331220)

Atari Computerclub **Brugge**
Bijeenkomsten elke woensdag vanaf 20.30 uur.
Franky Vanhooren (050-316899).

Computervereniging A4 **Deinze**
Vergaderingen elke 2de en 4de zondag v/d maand van 9.00 tot 12.00 uur in lokaal "Palaestra" te Deinze.
Postbus 90, 9600 Ronse.

WESTRAND, **Dilbeel**
Luc Mertens (02-5693402).
VTB-Atari Computerclub **Evergem**
VTB-lokaal, Hekstraat 7, 9940 Evergem, België. Elke eerste woensdag van de maand (19.30-23.00 uur) en elke derde zondag van de maand (10.00-17.00 uur).
Eddy Moerman (09-2581135).

Floppy A.C.C. **Genk**
Elke tweede zaterdag van de maand van 14 tot 17 uur in het gemeentehuis te Genk.
Andy Caerts, (011-341594).

AST, **Hasselt**
Mark Broucks (011-221394).

Computer Club **Heist**
Elke derde dinsdag van de maand van 20.00 tot 23.00 uur een bijeenkomst in zaal 'De Heideroos', Lostraat 91, Heist op den Beek
Luc Cautaert (015-290795)
e-mail: luccau@world.glo.be

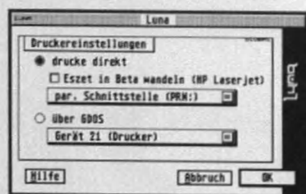
Atariclub **Herne**
Ben Mignon, (02-3962048).
HCC Atari ST, Kortrijk
Frans Van De Maele (056-667548).

ISTARI Workshop, **Mechelen**
Gust Vervoort (015-211020).

Modula-2 Interesse Groep
Patrick Op de Beeck (03-4494445)

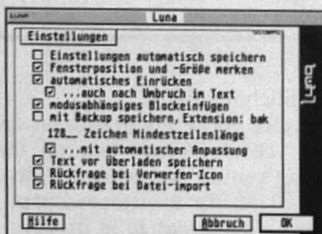
V.Z.W., **Roeselare** Midden Westvlaamse Hobby Computer Club
Bijeenkomsten op de 1-ste, 2-de en 3-de zaterdag van de maand in de Iepersestraat 102 te Roeselare. Er wordt een eigen clubblad uitgegeven.
Carl Devriese (051-227739)

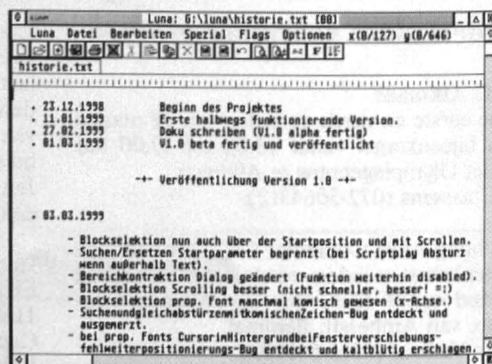
Public Domain disk A 874: Luna is een teksteditor. Werkt op alle Atari ST-achtige computers. Thans in versie 1.46 beschikbaar.











ST Actueel



Beurs

Het verhaal gaat dat er een Atari beurs komt die gecombineerd wordt met Amiga. Op die beurs is dan niet alleen de nieuwste Atari-kloon de Milan II te bekijken maar ook een nieuwe Amiga kloon. Deze Amiga & Atari Messe 2000 wordt op 10 en 11 juni gehouden op de bekende plaats in Neuss (Stadhalle). Het allerlaatste nieuws is te vinden bij www.atari-messe.de

Naamgeving

Met een naam als de Milan II kan je niet bij niet-Atarianen aankomen. Was er dan ook een nr. 1? En waarom heb ik daar nooit iets over gehoord? Wat heeft Fiat (ook gevestigd in Milan, een Italiaanse stad) ermee van doen? En verder: is een associatie met de naam 'Atari' wel zo goed? Als men daarbij iets denkt zal dat dan niet 'spelletjes' zijn? Zeker nu Hasbro goede sier maakt met oude Atari-games en het logo?
Iedereen die een betere naam weet: stuur hem op naar www.milan-computer.de en, wie weet, win je wel een prijs!

Falcon uitbreiden

Vanwege de 16-bit brede databus in de Falcon kan er niet echt veel data rondgepompt worden. Wil je snel geheugen hebben dan moet je toch veel extra hardware bijbouwen zoals een snellere CPU. Bijvoorbeeld de Centurbo II, die inmiddels uit productie is.
Nu heeft de Falcon een uitbreidingspoort die bij nader inzien erg veel lijkt op wat er bij Amiga-computers te vinden is. Met wat kleine aanpassingen zou zo Amiga-hardware in de Falcon passen. Te denken valt aan snellere CPU's (68060 of wie weet wel een G4 PowerCPU?) en extra en snel geheugen.
De prijzen van de Amiga-spullen zijn niet echt hoog. Maar een paar honderd gulden moet u toch wel uittrekken voor een 68060 CPU op 50 MHz. Afwachten maar.

Vele MegaHerzen

'Hoe meer hoe beter' is het motto tegenwoordig. Iedere nieuwe CPU moet weer een hogere klokfrequentie mogelijk maken dan zijn voorganger. Vandaar dat men tegenwoordig neerkijkt op G4-Macs die hun CPU nu met een magere 450 MHz bedrijven. Die Intel gevallen heb je al in de winkel met 750 MHz! Maar vergis je niet: zowel IBM als Motorola houden zich nu met de verdere ontwikkeling bezig. En op dit moment is een 450 MHz G4 voor de meeste taken twee keer sneller dan een 600 MHz Pentium. Dat belooft nog wat voor de toekomst want ook Motorola zal de klokfrequentie omhoog werken. IBM zegt dat het plan is om in 2001 een 1 GHz versie te maken en Motorola is bezig met een verbeterde opvolger - de G5 - die over een paar jaar zal werken met 2 GHz klok. De prestaties vergeleken met een supersnelle 68060 CPU zullen dan zijn: 300 maal sneller! Eigenlijk heeft het geen zin meer om nu nog hardware te ontwerpen voor de prijsklasse van 2000 gulden met een 680xx CPU erin. Een G4-board is nu al - ondanks emulatie van een 680xx, wat veel snelheid kost - sneller dan een 50 MHz 68040 board.

C++

Ooit hebben we in onze PD-bibliotheek een set van 7 diskjes gezet met een complete en na installatie ook werkende C++ implementatie (van GNU).
Er is nu een bijdetijdse versie. De Stichting heeft geen medewerkers weten te vinden om eraan te werken maar de mensen van WhiteLine in Duitsland zijn erin geslaagd om het netjes in vernieuwde en moderne vorm op een CD te zetten: de SDK Development Kit disk. Alle toeters en bellen, handleidingen, voorbeelden, FAQ's enz. verdeeld over twee CD's! Samen kosten die DM 59 en dat is naar verhouding geen geld. Dit is onze aanrader van deze maand voor programmeurs.

Het internet op

De abonnees op het Duitse ST Computer tijdschrift kregen begin dit jaar een CD bij het blad. Daarop staat o.a. een versie van Draconis Light voor surfen en e-mail. Bij de disk zat ook een briefje met een persoonlijke toegangscode.
Daarmee kan je je aanmelden bij een gratis provider die je ook nog een beetje ruimte (5 Mb) biedt voor een homepage. Het installeren van de software is tamelijk eenvoudig.
De redactie vraagt zich af of we ook niet eens zo iets moeten organiseren met een provider voor onze abonnees. Maar misschien heeft iedereen al een provider. Of heeft toch niet iedereen een modem? Wij weten het gewoon niet want een onderzoek in onze lezerskring hebben we eigenlijk nooit serieus gedaan. We merken wel dat onze homepage steeds meer bezoekers trekt en dat af en toe nieuwe lezers voor het blad zich aanmelden 'want ze hadden ons op het net gevonden'.

CD's maken

Men spreek ook wel van CD's branden maar dat klinkt zo heftig. Uit Frankrijk komt CDLab, dat het volgende kan:
1. Disc-at-Once copiëren voor single-session CD's
2. wissen van CD-RW disks en nog wat meer.
Als het goed is staat het programma nu ook in onze PD-bibliotheek. (zie de betreffende rubriek) waar u meer details kunt vinden.
Ondersteunde apparaten tot nu toe zijn: Philips CDD 2000 en 2600 en compatibele zoals Mitsumi, HP en Kodak, Teac CD R50S en CD R66s en verder nog JVC en Traxdata. Op de lijst van nog te implementeren staan: multisession copie, nog wat meer CD-Writer-ondersteuning en het invoegen van ISO-conforme image-files.
De vrij verkrijgbare shareware versie kan de drive alleen maar in single-speed mode laten schrijven en voor 80 FF geeft de auteur een sleutel om deze beperking op te heffen.
Meer is te lezen bij www.cdlab.atari.org

Audio CD's afspelen

Heb je een CD-ROM aangesloten dan kan je in principe audio-geluid uit de Atari-computer laten komen. Veel mensen gebruiken CD-Player van Alexander Clauss. Maar er is meer keuze. Uit Frankrijk komt Audio CD Player 2.3, dat shareware is en 55 FF kost. Inzetbaar als accessoire of als achtergrondstaak bij multitasking werkt het samen met: CD-Tools 1.24, ExtenDOS 1.21 t/m 1.24, Spin! 0.34 en verder met TOS 4.04, MagiC 4,5 en 6 en N.AES 1.2. Meer is te lezen op http://www.chez.com/lrd/

CD Recorder Pro en Audio?

Tot voor kort dacht iedereen dat het 1 pakket was. Maar nu blijkt dat er twee pakketten zijn; een soort opsplitsing. De prijs per stuk is hetzelfde gebleven. Het is maar net wat je wil.
Ga je zelf audio-CD's in elkaar zetten waarbij je zaken als naam van de song, verdere gegevens en pauzeduur tussen tracks wil zetten dan is Audio wat je moet hebben.
Wil je back-ups maken dan kan Pro helpen. Het enige dat de Pro-versie wat betreft audio kan is: files (in WAV-format) verslepen naar het inhoud-venster van de toekomstige CD.



Muis

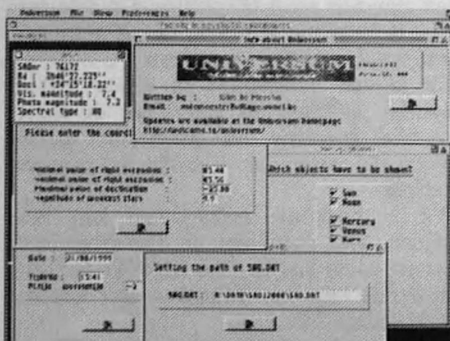
Natuurlijk kan je via een interface een seriële PC aansluiten op de normale muisstekker van de Atari-computer.
Maar helaas: dat kost extra geld. Het interface is zelf te maken - daar is op geattendeerd in de vorige uitgave (actuele rubriek) - maar is zeer bewerkelijk. Echt iets voor de knutselaar in hart en nieren. En als je een seriële poort kan opofferen dan is een gewone seriële muis ook bruikbaar. Er moet dan wel extra software komen (in de Auto-folder natuurlijk) die de normale muis-routines vervangt door iets anders dat wel weg weet met de seriële codes die zo'n PC muis opstuurt.
Een van de betere programma's hiervoor is WrapMouse dat - als het goed is - nu in de PD-bibliotheek is opgenomen. In ieder geval wordt succes gemeld bij aansluiting van een gewone PS/2 muis via een COM-stekkertje.

Xboot patchen

De patch voor Xboot moet men als volgt gebruiken (de bijgeleverde handleiding is niet duidelijk hierin):

1. maak een copie van Xboot zelf (xboot.prg).
2. Verander die naam in buggy.prg
3. start patch.prg en
4. antwoord in de fileselectorbox met buggy.prg
5. geeft als antwoord op hoe de nieuwe moet heten, b.v. xboot.prg.
6. dan moet het goed zijn.

Als tip: doe dit niet onder MagiC of een ander Multitasking systeem: alleen bij gewoon single-TOS gaat het goed.
De patch werkt alleen voor versie 3.10 en wat blijkt nu? Er zijn een heleboel versies van versie 3.10 in omloop. De patchbare heeft een filelengte van 90700 bytes. De verkeerde hebben andere lengtes. Gevonden zijn 97698, 91712 en 58098 bytes. Die laatste is verdacht kort maar volgens de gebruiker werkt die prima en is die van 29 nov. 1993.



Internet en zwerven

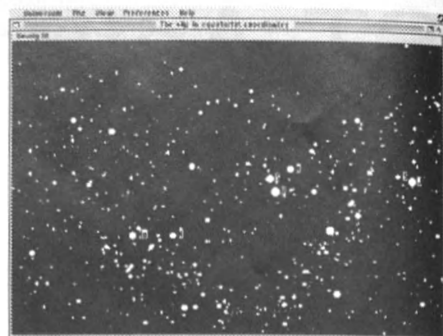
Overal in de wereld kan je Internetten. Het is een internationaal grensoverschreidend medium maar erg veel wereldwijde internationale providers zijn er niet. Kijk maar om u heen: genoeg internetproviders maar ze hebben alleen maar inbelnummers in Nederland. Zo is het in alle landen.
Een vriend ging zwervend de wijde wereld in en wilde kontakt houden via Internet. Hij ontdekte dat je bij IBM werelddekking had. In bijna alle landen, dankzij samenwerking met AT&T, kan je lokaal inbellen dus dat hoeft niet duur te zijn: een abonnementsprijs van fl 40,- werd gevraagd en betaling via Visa.
Uiteindelijk kwam van het zwerven door de wereld niet veel en bleeft hij hangen in Australie. Rekeningen zag hij niet want de administratie stuurde die naar een verkeerd adres. Groot was dan ook zijn verbazing toen bleek dat zijn 4 maanden Australië hem het waanzinnige bedrag van 8000 gulden aan IBM had gekost. Of eigenlijk helemaal niet aan IBM maar aan AT&T, die de zaak inmiddels had gekocht. Dat is een internationaal opererend bedrijf maar als ze klanten een poot uitdraaien dan doet dat er niet toe. De truc is dus: AT&T in Nederland ontvangt geld maar AT&T in Australië maakt kosten. Dat zijn heel verschillende geldpotjes en om te verrekenen hebben ze 'roaming services costs' bedacht. Door de klant te betalen weliswaar voor 5 gulden per uur. Wat voor hem in plaats van 160 gulden nu 8000 gulden werd. Ik vrees dat een rechter zich over de zaak zal moeten buigen om te oordelen of we hier met normale zakenpraktijken te doen hebben of met een oplichterstruc.

Satellietfoto

Op een redactievergadering werd mij verteld dat nergens op het net satellietfoto's van ons land te vinden zijn. Dat was vorige zomer zo maar inmiddels zijn er een paar opnames beschikbaar gekomen. Je moet kijken bij (daar kan ik ook niets aan doen) Microsoft en wel bij terraserver.microsoft.com en daar 'Leiden' als gewenste plaats opgeven. Er is namelijk een strook vanaf de kust landinwaards gefotografeerd. Ongeveer de rechthoek Haarlem, Den Haag, Rotterdam, Utrecht.
Je kan de foto's bestellen maar de prijzen zijn heel fors. Laat ik het zo stellen: voor de prijs van 1 satellietfoto heb je ook de hele foto-atlas Zuid-Holland op schaal 1:14.000 zodat je je huis kan terugvinden of de SPOT satellietbeeldatlas van heel Nederland op een schaal van 1:50.000.

Astronomie

In het verleden zijn er best wel programma's gemaakt voor Astronomie op de Atari. De laatste jaren is het stil geworden. Maar niet totaal. Wim de Meester heeft iets gemaakt geheten 'Universum' en je kunt het vinden op http://altern.org/wim15041977/universe.htm en het is als freeware te downloaden. Je kan met dit programma op je beeldscherm de sterrenhemel zien. Her en



der in het net tref je catalogi aan van sterrenposities en dergelijke. Bekende zijn: de NGC-catalogus met nevels (ongeveer 270 Kb groot, dus dat is te behappen) maar ook de SAO-catalogus van 53 Mb! (die kan je trouwens ook op CD krijgen).
Om te werken heb je bij voorkeur 256 kleuren nodig (minimaal 16) en minimaal 640 x 480 pixels. Er is nogal wat rekenwerk nodig om vanaf de catalogusgegevens te komen tot een pixel op je beeldscherm. Een TT is kwa snelheid toch wel minimaal vereist. De maker is bezig om ook de Hubble Guide Star Catalogus bruikbaar te maken.

Clipboard

Iedere fatsoenlijke computer heeft het tegenwoordig: een prikbord. Je kan er stukjes tekst, plaatjes en noem maar op in zetten die dan door andere programma's weer kunnen worden gebruikt. Echt plezier heb je pas van een clipboard als je applicaties gebruikt die er weg mee weten. Ik zou zeggen: kijk eens in handleiding van je meest gebruikte software of er iets staat over 'clipboard ondersteuning'.
Maar ja, een clipboard kan een beetje onoverzichtelijk zijn. Daarom heeft Ingo Dehne een multi-clipboard gemaakt. Nu kan je wat orde in je werk brengen. Maar tezelfdertijd moet je nu gaan onthouden: 'op welk prikboard had ik het zonet gezet?' Je kan het downloaden bij http://www.atari.nu/xonline/miscfile/mc402.zip

MyMail

Van Erik Hall in Zweden komt het bericht dat er een update is van Mymail en wel versie 0.9. De bruikbaarheid van dit mailprogramma is toegenomen: StiK, STinG, TCP/IP Layer, BubbleGEM, Olga, AV-server, drag&drop, encode/decode en multi-threads (onder MiNT alleen maar). Ook de ingebouwde editor is wat meer toegesneden op zijn specifieke taken.
In het adresboek kan je diverse zaken regelen zoals alias, mailexport als tekst en/of als html, visitekaartjes à la NetScape, decoding Outlook Express mails, multi-user, filters enz.
Ondertussen moet men wel in kleur (16 stuks minimaal) gaan werken maar men kan nog mailen in minder dan 1 Mb geheugen. Toch zal een 1040 wat krap zijn want er is een AV-server nodig (Desktop Thing is geschikt) en eigenlijk ook multitasking.
Heel veel mensen testen dit programma uit

dus niet alleen zijn er geregeld nieuwe versies, er zijn ook talloze tussentijdse bug-patches. Kijk maar bij Erik zelf: http://www2.tripnet.de/~erikhall/programs/

Plat beeldscherm

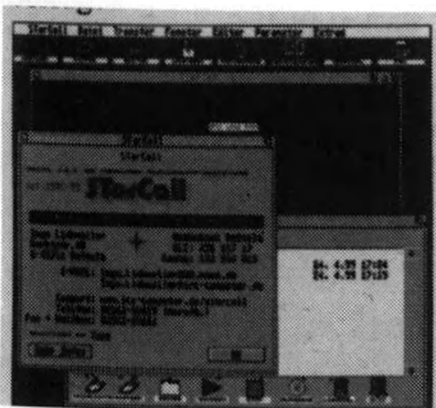
Het platte beeldscherm - in winkels spreken ze nu steeds vaker van 'dunne' - dat je als een schilderijtje aan de muur kan hangen bestaat maar is even duur als een schilderij van een bekende beroemde schilder.
Nu is er weer iets nieuws bedacht. Een soort LCD-scherm dat met ultraviolet licht werkt als achtergrondsverlichting. De omzetting naar zichtbaar licht gebeurt door fosforstipjes in de kleuren rood, groen een blauw.
Nu is gewoon LCD redelijk goedkoop maar toch zullen schermen met deze nieuwe technische vinding maar 30 procent goedkoper worden dan de hedendaagse plasmaschermen en die, dat kan ik u verzekeren, zijn onbetaalbaar duur!

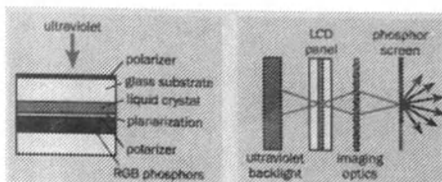
SPP

Oftewel Score Perfect Professional, het betere notenzetprogramma, zal binnenkort weer eens een update krijgen. Het gaat nu van versie 3.2 naar 4.0, dus een grote sprong voorwaards. Over dit programma berichten wij geregeld. Voor meer info sturen we u dit keer door naar http://www.st-computer.net/index2.htm

Werkplanner

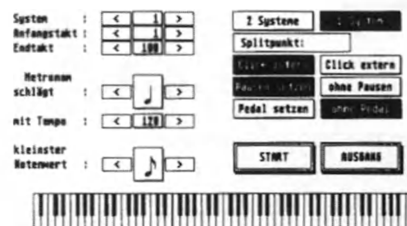
Vroeger had men in Duitsland voor het plannen van termijnen en alles wat daarbij samenhangt het programma Kairos. De opvolger hiervan heet Xairon en het is een eenvoudig te bedienen termijnplanner gebleven. Men kan nu de computer geluiden laten maken (wekkerfunctie) om aan te geven dat er iets gedaan moet worden door u. Ook zijn er diverse printmogelijkheden: maandoverzichten, dagplanning enz.
De ontwikkeling zal doorgaan want de programmeur werkt aan een versie voor zowel PC als Atari. De shareware prijs is 25 DM en meer kunt u lezen over de gebruiksmogelijkheden bij www.xairon.de.





Faxen e.d.

Zoek je software voor office-communication zoals ze dat noemen dan is StarCall Pro een kandidaat voor aanschaf. Ingo Linkweiler is voortdurend bezig om de software aan te passen zodat het nu vele functies kan vervullen. Faxen is geen probleem; zowel ontvangen als verzenden lukt met een daarvoor geschikt modem. Alle moderne modems zijn al jarenlang tevens fax-modem. Er is ook een terminal om in te loggen als remote-station. Je wordt dan VT52 of VT200 als je kleur hebt. Helaas is er geen X-Terminal bij. Je kan een mailbox opzetten, een BBS gaan maken en zelfs als het modem voice-functies heeft deze gebruiken om een automatische beantwoorder te bedrijven. Ook e-mail is nu mogelijk. De minimale configuratie is: 1 Mb geheugen, een fax-modem class2/2.0 en twee floppydrives.
Meer details kan men vernemen bij http://www.icc-computer.de/starcall



MIDI-mailinglist

De drukte in de wereldwijde Atari newsgroup comp.sys.atari.st is zo groot dat mensen met MIDI-verwante zaken een beetje verdrinken in de massa. Dat was ook het geval met Nederlandstalige Atarianen die Engels moesten schrijven. Vandaar onze atari-nederland mailinglist.
Tim Conrardy heeft na wat gunstige reacties in de CSAST newsgroup een mailinglist op touw gezet.
Aanmelden gaat bij atari-midi-subscribe @onelist.com en e-mail kan iedereen sturen naar de groep via atari-midi @onelist.com. Ook zonder aanmelding kan je zien wat er gebeurt door te surfen naar http://www.onelist.com/group/atari-midi. Er staan allerlei leuke dingen op stapel zoals tips en uitleg over Ludwig, TuneSmith en Keys maar ook bekenden zoals Notator en Cubase zullen aan bod komen. Muzikanten onder de lezers: kijk even naar dit gebeuren! Post messages in atari-midi@onelist.com, subscribe met atari-midi-subscribe@onelist.com
Verder heeft Tim nog een goed bericht: GVOX heeft hem toestemming gegeven om ter download de Master Tracks Pro ver. 3.6 op zijn webpages te zetten. Hij heeft ze gewoon een e-mailtje gestuurd en hij kreeg een antwoord met een license agreement erbij! Hij heeft er dolblij gauw een handleiding voor geschreven en op de webpage gezet.
Monter werd verder gegaan en hetzelfde werd gevraagd aan Dr.T (Emile Tobenfeld). Ook die ging accoord en nu staat de echte versie (dus niet een demo!) van Tiger Cub op zijn webpage ter download. Verder is er ook van Sysex App de MIDIAN en een dumper geheten DumpIt.
Tim voelt het inmiddels als een missie om zoveel mogelijk oude MIDI-software te verkrijgen. Kijk eens op zijn homepage wat er intussen nog meer aan werkelijke 'goodies' is bijgekomen.
http://atari.atlantis-bbs.com
Nog even iets over C-Lab Notator 3.1. Heb je een goede dongle dan kan je de laatste versie downloaden (gratis!) bij http://matrix.crosswinds.net/~notator/ waar je ook kan zien hoe je met andere gebruikers in kontakt kan komen.

Editor

Sinds wij laatst bericht hebben over de editor 'Luna' waarvan werdt opgemerkt dat die best wel nadere aandacht waard was is versie 1.51 uitgekomen. Wat kleine bugs zijn verwijderd en alle moderne standaards worden ondersteund. Om waar wat uit het opgegeven lijstje te noemen: drag&drop, clipboard, AV-protocol, Bubble-GEM, DHST protocol, lange filenamen, Olga enz. De geregistreerde shareware versie kost 29 DM.
Als alles volgens plan verloopt leest u in dit blad een meer uitgebreide bespreking over 'Luna'. Zoniet, dan even geduld tot onze volgende aflevering.

CD writers

Een redactiemedewerker had een kapotte CD-brander. Wat nazoeken op het net levert op dat inderdaad die CD-Writer drives niet echt lang mee gaan. Zo wordt aanbevolen om een Writer niet te gebruiken als reader. Dan kan de levensduur met 1/3 afnemen. Je zou vermoeden dat dit defect raken zijn oorzaak vindt in de veel krachtigere laser ten opzichte van een CD-reader. Maar dit is maar gedeeltelijk zo. Er is vaak een probleem met warmte-afvoer. Goed koelen is dus het devies. Let maar op: vaak heeft zo'n writer een kleine ventilator aan de achterkant. Sommige mensen beweren dat door het heet worden de plastic onderdelen gaan smelten. Maar zo erg is het niet. Wel vervormt plastic op de lange duur als het warm is en daar zit de eigenlijke oorzaak van de geringe levensduur: de schrijfkop kan op een bepaald moment niet meer het spoor goed volgen. Bij het lezen is dat geen probleem als heel af en toe de leeskop van slag raakt want voordat de databuffer geleegd is kan de kop weer goed gespoord worden. Maar bij schrijven is het natuurlijk direct grondig fout als de schrijfkop het spoor bijster raakt!

Er zijn bedrijven die CD's copiëren in kleine aantallen waarvoor het geen zin heeft om een echte 'master' te maken met alle bijkomende kosten, dus zeg oplagen van 50 tot 500 stuks. De copieerkosten voor de afschrijving van de CD-Writer wordt gerekend op 60 cent per gecopieerde disk. In de praktijk blijkt dat bij dag en nacht continu bedrijf de levensduur niet meer dan 2 maanden is.

Schrikkeldag

Vol verwachting heb ik het nieuws op 29 februari gevolgd. Benieuwd als ik was natuurlijk na al die voorspellingen over afschuwelijke rampen die door computerfouten veroorzaakt zouden worden. Maar net als bij de jaar-2000 bug viel het allemaal best mee.
In ons land was er last bij het KNMI: de verwerkingssoftware die het weerbericht voor Teletext klaar maakt wist niet dat 29 februari bestond.
Het plaatselijke zwembad verkocht kaarten die geldig waren tot 30/02/2000 wat wel fout is maar geen grote gevolgen heeft. In Japan was het wat erger. Daar waren er flappentappen die deze schrikkeldag niet kenden zodat nogal wat Japanners het eventjes zonder yens moesten doen.
Bij Oracle was het Technology Netwerk van slag: die geloofde in het bestaan van 29 febr. 3900.
Voor de rest waren er hier en daar wat telproblemen: een backup programma kwam tot de conclusie op 1 maart dat er de afgelopen nacht 136 jaar nodig waren geweest om de zaak te backuppen.
Tot slot kan ik het niet nalaten om een aantal millennium datums op een rijtje te zetten die her en der zijn aangetroffen en die raar zijn: 1 januari 100, 10 jan. 2098, 1 jan. 3029, 1 jan. 201900, jan. 192000, jan. 19100, 3 jan. 4000

Millennium CD

Er was een gratis CD bij uitgave januari 2000 van het Duitse tijdschrift ST Computer. Op die disk staan een heleboel programma's. Om maar eens te beginnen met volledig functionerende zaken zonder beperkingen: Draconis Light 2000 (een speciale versie?), de Purix producten zoals Script 5 en Formula Pro, Draconis to Mint gateway, GT-Look II voor de Epson scanners en LDP een z/w tekenprogramma. Verder ongeveer 60 games en tientallen afleveringen van de digitale tijdschriften ATOS en Atari Times. Verder zijn er vele demo-versies van nagenoeg alle bijdetijdse Atari-applicaties.

Groot scherm

Waar kan je het grootste display-scherm ter wereld zien? Op Time Square in New York. Het ding is 40 x 30 meter hoog en kan true-color weergeven. Er zijn 19 miljoen rode, groene en blauwe LED diodes gebruikt. Daarmee haal je voldoende schakeltijden om full-motion video te tonen. Voor de eerlijkheid moet gezegd



worden dat het scherm in Montreal Canada gemaakt is.

Workspaces

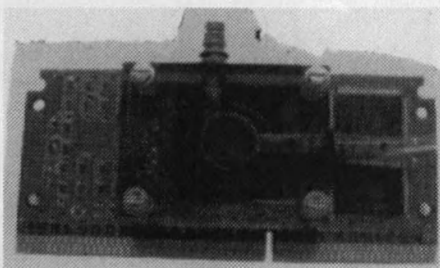
Heel eerlijk vertelt Alexander Clauss dat zijn idee voor de 'Tommis Workspace Manager' afkomstig is vanuit de Unix-wereld waar men 'workspaces' al langer kent. Je moet je het volgende indenken: je bestaande scherminhoud (met alle vensters applicaties enz.) wijs je een 'workspace' toe. Dan krijg je een klein blokje op het scherm waarin een miniatuurafbeelding zit van het scherm van daarnet. Je kan dan een nieuwe verse desktop opzetten, daar weer allerlei projecten beginnen, die dan ook inklappen tot een workspace enz. En heb je een workspace later nodig dan is die na een muislik weer op het scherm in normale grootte zichtbaar. Nu wil met multitasking het beeldscherm (zelfs een groot beeldscherm zoals aan de z/w TT) vaak nogal gevuld raken met vensters van diverse applicaties. Met een fatsoenlijke desktop kan je dan wel vensters 'ikonificeren' tot een klein blokje met een naam, maar zeker als je je werk in 'projecten' kan opdelen is dit onhandig. Dat kan makkelijker via het concept van de Unix-workspace.
De twsm.app versie 2.34 inmiddels kan je terugvinden bij http://www.linguistik-uni-erlangen.de /~tommi/twsm.html

Java Applets

Een klein in de taal Java geschreven programmaatje dat gebruik maakt van reeds op de computer aanwezige functies (de Java-bibliotheek) en zodoende veel kan doen wordt een 'applet' genoemd. Die verzendt men dan via het internet naar anderen. Er is theoretisch niets op tegen om een complete editor als applet met een www-page te verzenden.
Nu had men al gauw door dat het zenden van de echte Java sourcecode nogal veel tijd in beslag neemt. Vandaar dat ze een zgn. Java applet byte-code hebben bedacht. Dat scheelt een heel stuk maar naarmate applets groter worden nemen de wachttijden toe. Het blijkt dat met de gebruikelijke compressietechnieken (LZH, ZOO, ZIP) en met de ingebouwde onzichtbare compressie die modems gebruiken over de telefoonlijn weinig winst wordt gehaald. Reden dus om eens goed te gaan nadenken wat daaraan te doen is. De oplossing zit hem in het feit dat er in zo'n stuk Java byte-code een onderliggende structuur zit (die van de taalregels) die je op byte-niveau niet terugziet.
De kunst is nu om software te ontwikkelen die de byte-code omzet in iets dat we dan 'meta-code' noemen. En dat lukt prima en geeft een compressiefactor van maar liefst 5 maal. Dat telt aan.
Inmiddels heeft men bedacht dat er wel meer byte-streams zijn met een onderliggende structuur. Men denkt dan aan MPEG-4 (video/geluid) en VRML (virtuele geanimeerde werelden).
De bedenkers van deze 'Internet Turbo lader' ontvingen een Philip Morris prijs voor onderzoek.
Dit laat me aan iets anders denken: tabaksreclame mag bijna niet meer. Binnenkort moeten ook race-auto's tabaksvrij zijn. Wat blijft er over nu de sport ook al is weggevallen?
Wetenschapsprijzen uitreiken natuurlijk!

Koeling

Ga je in een 1040 ST extra geheugen bijzetten, een AT-emulator inbouwen en een versnellingskaart, dan heb je geluk als het werkt. Ten eerste is de voeding niet erg krachtig en ten tweede gaat die meer warmte afgeven, wat samen met de extra warmte die de toegevoegde hardware produceert soms teveel is. Onze 1040 ST's willen ook bij gewoon gebruik 's zomers aardig warm worden.
De latere computers van Atari hebben een ventilator gekregen die met veel lawaai lucht aanzuigt om geforceerd te koelen.
Alle desktop PC's hebben een ventilator in de voeding zitten. Het valt niet mee om, hoe efficiënt een voeding ook werkt, van een 300 Watt voeding de warmte passief af te voeren met metalen platen en koelvinnen.
CPU's zijn ook nogal stroomvreters met aan de top tot voor kort de DEC Alpha CPU met 85 Watt. Maar de gewone CPU's van het Intel-type weten ook wat warmte te produceren. Allemaal hebben ze tegenwoordig een grote koelvin met erop gemonteerd een miniatuur ventilator. Ook de (grafische) CPU-chips die op grafische kaarten zich warm rekenen om actiespelletjes mogelijk te maken hebben tegenwoordig een ventilator voor de koeling.



Nu stoot men zo langzamerhand aan de grenzen van luchtkoeling bij CPU's die met een klok van 1 GHz werken. Het koellichaam moet van roodkoper zijn. Zilver geleid nog ietsje beter maar wordt erg duur want het koellichaam is in koperuitvoering al 600 gram zwaar. Erop zitten twee 60-mm ventilatoren te blazen en als je het thermisch kontact tussen chip en koellichaam perfect hebt dan overleeft de CPU. Er wordt dan 80 Watt aan warmte afgevoerd en hiermee is een grens bereikt aan wat je nog met luchtkoeling kan. Dat hadden ze bij de DEC Alpha CPU al eerder door.
Ook Motorola komt met zijn 64-bits PowerPC chip in moeilijkheden. Ze hebben exemplaren die de 1 GHz halen. Maar dan maken die 112 Watt aan warmte en hoe ze ook met lucht koelen, de chip komt boven de 100 graden, wat de levensduur aanmerkelijk verkort!
Er zijn ook knutselaars die CPU's op kloksnelheden zetten die hoger zijn dan normaal. Dan worden die CPU's ook warmer dan toegestaan. Ik zag een advertentie voor een bouwkit om de CPU met water te koelen.
Een aquariumpompje en een grote teil met water moet je wel ergens kunnen plaatsen. En verder moet je oppassen dat er geen water in je computer lekt! En in de gaten houden dat de CPU niet gaat corroderen want het water is er in direct kontakt mee! (CPU's zijn altijd al waterdicht afgesloten want waterdamp en silicium bij elkaar gaat fout)

M$ Gamemachine

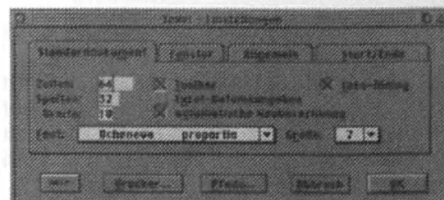
Er zijn in de wereld drie grote makers van game computers voor in huis en voor de kinderen. Dat zijn Sony (67%), Nintendo (29 %) en Sega. In maart stonden de Japanners grootschalig in de rij om de nieuwste PlayStaion2 van Sony te kopen. Op de tweede dag waren er al 980.000 van verkocht. Ook werd een hele vloot Jumbojets ingezet om de game computers naar Amerika te transporteren.
Zo iets trekt natuurlijk ook de aandacht van Microsoft en echt verrast hoefden we niet te zijn toen de Grote Software Architect (Bill Gates) nog geen week na deze run op Sony de introductie van de 'xBox' bekend maakte. Dit wordt de allereerste Microsoft spelcomputer.
Zoals te verwachten is wordt voortgeborduurd op wat anderen gedaan hebben. De technische specificaties zijn nagenoeg gelijk aan die van de PlayStation: 600 MHz CPU, 64 Mb geheugen en een grote grafische chip voor alle 3-D animaties. Natuurlijk kan je er DVD-disks in stoppen en is er een telefoonverbinding.
De datum van introductie zal herfst 2001 zijn en Microsoft kennende zal dat wel wat later worden; per slot van rekening moet ook een spelcomputer een operatingsysteem hebben. Volgens experts komt MS veel te laat want tegen die tijd zullen er miljoenen Playstations zijn met een ruime keus aan games.
Aan een voorspelling durf ik mij toch niet te wagen: ooit kwam de IBM PC en die was toch slechter dan wat er toen aan andere computers bestond (Atari, Mac, Wang), niet wwar?

Resource maken

Een groot gedeelte van de tijd besteedt een programmeur aan het maken van een net grafisch interface voor de toekomstige gebruiker. Een heleboel dingen kan je best via een .ttp programma met allerlei commandline opties maar dat werkt niet lekker en het is antiek.
Voor het gemak werkt men met een zgn. resourcefile en daarmee kan men vensters, ikonen, buttons, boxen, tekststrings en zo op het scherm zetten en de actie van de gebruiker doorgeven naar je eigen programma, dat dan beslist wat er vervolgens gedaan moet worden. Met de komst en verdere ontwikkeling van MagiC zijn er met een resource veel meer dingen mogelijk dan vroeger. Je moet dus ook aangepast gereedschap hebben om alle toeters en bellen van de moderne resource te kunnen gebruiken. Zo iets is Resource Master versie 3.2 dat je in staat stelt om een grafisch interface op te bouwen dat zich goed gedraagt onder MagiC. Het resultaat van je ontwerparbeid komt terecht in een soort C-source. Voordat export plaatsvindt kan je nog allerlei C-typische aanpassingen aanbrengen zoals: 'is het type ob_spec long integer of niet?'
De prijs is DM 69 en verkoop loopt (hoe kan het ook anders) via ASH. Kijk voor meer informatie op de homepage van de maker: http://www.Diedering.de/

CD-RW levensduur

Beschrijfbare CD disks gaan niet eeuwig mee. Nadat ik bemerkt had dat een CD-tje na een keer wat te lang in de zon te hebben gelegen het niet meer deed ben ik eens gaan zoeken naar wat informatie.
Iedereen is van mening dat donker bewaren het beste is en direct zonlicht vernietigend werkt. Het eerste dat van belang is voor de levensduur is de reflectielaag, die zilver of goud kan zijn. Wat je in handen hebt kan je het beste zien aan de kant waar het label opgeplakt word. Goud is het beste wat betreft levensduur. Maar veel belangrijker is de kleurstof die gebruikt wordt. De beste zijn op phtalocyanide basis want die geeft een hoog contrast en heeft chemisch gezien een lange levensduur. Ook redelijk bestand tegen de tand des tijds is de azon-kleurstof. En de veelgebruikte cyanide kleurstof (en als je een goedkope doos in de winkel ziet staan - ik let er op - dan is het altijd 'cyanid' wat erin zit) heeft geen lange levensduur. De goede langlevende disks met goud en phtalocyanide zijn duur in verhouding. Maar er zijn fabrikanten die nu al disks uitleveren die 200 jaar mee zullen gaan (beweren ze).
Heel vaak staat niet op de verpakking wat er nu precies gebruikt is. Dan moet je ze met het oog bekijken. En denk eraan: zilver heeft een betere reflectie dan goud en dat kan soms wel eens kritisch zijn bij bepaalde CD-spelers. Goud met maar een heel klein beetje groenige schijn is OK maar goud met diepgroen of grijs gaat kort mee. Er is ook een tijdsbestendige versie met zilver: zilver



met de kleur groen/geel.
En voor de rest: no-name of totaal onbekende merknamen zijn vaak B-kwaliteit disks. Soms zit het gaatje niet goed in het midden, dan weer is de beschermlaag te dik of te dun enz. Over het algemeen heb je geen last als je audio-cd's maakt die op gewone snelheid afgespeeld worden. Voor data-backup moet je geen no-name disk gebruiken! (trouwens ook geen no-name floppies is al jaren ons advies).

Olympia wordt PhotoTip

Van Durs Locher komt het bericht dat hij nu PhotoTip heeft en niet Olympia. Het lijkt erg veel op elkaar: beide zijn bedoeld om digitale camera's te bedienen en beelden te downloaden. Verder kan je een soort database aanleggen van foto's in jpg, img, tiff en ems format. De catalogus is razendsnel toegankelijk en de beelden zijn er sneller dan met b.v. ImageCopy. Je kan resultaten bewaren als html-document. Ook dat is heel handig en misschien zou je PhotoTip alleen daarom al kopen. De belangrijkste verandering volgens ons is: nu ook onder single-TOS bruikbaar. Voorheen (met Olympia dus) moest men MagiC hebben. Dat zou nu niet meer nodig zijn. Ook is de prijs zo ongeveer gehalveerd.
Voor de weergave van de pictures is de browser CAB niet meer nodig. Er is nu een viewer ingebouwd. Ook zijn nu niet meer de seriële drivers van HSModem nodig. Werk je met MiNT dan zijn de drivers van dat systeem ook geschikt. In principe zal het nu ook dus werken met MiNT/N.AES/Thing/NVDI.
Er wordt gebruik gemaakt van GemScrip zodat een aantal regelmatig terug komende handelingen geautomatiseerd kunnen worden.
Van Jos Vlietstra komt nog de tip: met Polaroid digitale camera's wil PhotoTip wel werken als de baudrate maar laag staat. De Serial 2 van de TT op 57600 bps gaat niet goed: de camera wordt niet gezien. Met 19200 bps op de Modem2 poort gaat het



goed maar wel erg langzaam met downloaden.
Al met al: mensen die het kunnen vergelijken met de gratis software voor Windows die bij de digitale camera's geleverd wordt zeggen: PhotoTip is stukken beter en handiger en kan ook nog meer!
Van Dennis Vermeire komt het bericht dat de vertaalgroep DDP een Engelse versie klaar heeft en tegen de tijd dat de Atari-beurs gehouden wordt zal er ook een Nederlandse resource zijn in elk geval.
Er is een gerucht dat ASH belangstelling heeft voor deze software. Ik zou dus zeggen: gauw nu een sleuteltje kopen bij de maker voordat de prijs omhoog gaat!

Adressering

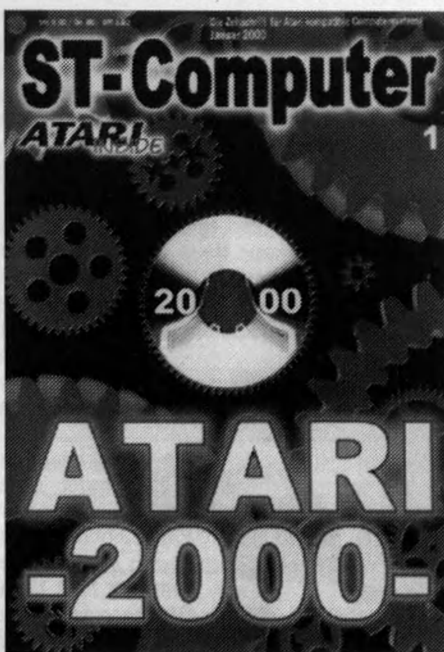
De eerste 8-bit CPU's hadden een adresruimte van 64 Kbytes. Aangezien de CPU maar rekende met en ruimte had voor adressen van 16 bits, wat, als je het uittelt, loopt van 0 tot 65535, had je al gauw een probleem: te weinig adresseerbaar geheugen. Er zijn toen allerlei trucs bedacht zoals 'bank-switching' waarvan we nog altijd sporen terug vinden in de vorm van 'segment address registers' in Intel CPU's.
Het was voor programmeurs dan ook een opluchting toen Motorola met de 68000 CPU kwam. Een lineaire adresruimte van vele megabytes groot bestond er opeens want er worden 32 bits gebruikt voor de adressen. In onze computer zijn niet al die bitjes in de vorm van draadjes naar buiten geleid: maar 24 bits worden gebruikt. En dat is nog altijd ruim voldoende. Dat Atari de adresruimte van de ST-serie tot 4 Mb heeft beperkt is, terugkijkend, heel jammer. Trouwens ook de Falcon met zijn 14 Mb (16 geplaatst) is inmiddels aan de krappe kant. Geheugenuitbreidingen worden nog steeds gevraagd.
En TT's kunnen prima worden uitgebreid naar 128 Mb geheugen.
De TOS-versie in de TT is de enige waarvan experimenteel vaststaat dat een adresruimte van 256 Mb bedienbaar is. Voor de Falcon kan je met behulp van extra hardware (Centurbo II) ook komen tot een uitbreiding van in ieder geval 128 Mb.
De operating systemen voor de ST zouden niet boven de 16 Mb kunnen rekenen maar dat is niet zeker want we hebben nooit een geheugenuitbreiding voor de ST gezien die daar bovenuit kwam, vandaar dus.
Denk niet dat Atari de enige is die zuinig omspringt met adresseerbaarheid van geheugen. Zelfs de allernieuwste Mac's (de G4 typen) hebben zo hun grenzen. De allernieuwste allerduurste kunnen 2048 Mb aan geheugen bevatten (technisch hardwarematig gezien) maar helaas: het operating systeem van de Mac kan niet verder tellen dan 1,5 Gb (de helft van het mogelijke dus maar).

Atari UK magazine

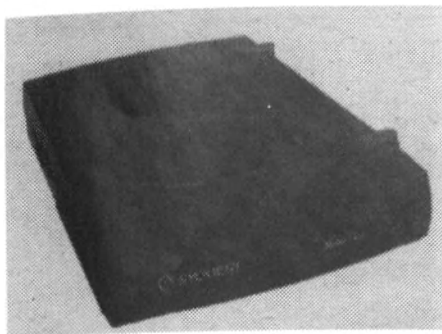
Van TechSoftware komt het bericht dat ze een nieuw Atari tijdschrift gaan beginnen. Prijs £2.50 met cover-disk. Het zal de opvolger worden van Atari Computing. De naam zal zijn 'Atari Today' en de editor is Bob Frost, te bereiken op bobF@techsoftware.freeserve.co.uk

Duits tijdschrift

Deze keer (januari 2000) ziet het ST Computertijdschrift er aan de voorkant zeer bont uit met felle kleuren. Jammer dat u dit in de bijgaande z/w afbeelding niet kunt zien. Het grote opschrift is 'Atari-2000'. Het telt 66 pagina's op wat stug en dik papier.
In zijn laatste redactionele voorwoord vertelt Ali Goukassian dat hij vroeger helemaal niets moest hebben van internet. Maar hij is bijgedraaid want nu ziet hij in dat zonder het internet als informatie- een communicatiemedium het er voor Atarianen niet best zou uitzien. Ondanks de wereldwijde verspreiding weten Atarianen elkaar te vinden en te helpen.
Er is een leuke verrassing bij voor de abonnees: een Millennium CD ROM disk met software. Voor een groot deel zijn het demo-versies, algemeen verkrijgbare gereedschappen, shareware en wat normale versies. Niet het allernieuwste in dit laatste geval maar dat is begrijpelijk. Verder staan er ongeveer 15 uitgaven van het disk-tijdschrift ATOS op de CD.
Een leuk aspect (voor Duitsers) is dat zij heel snel en simpel (met een versie van Draconis Light) en een op papier bijgevoegd nummer een gratis internet account kunnen openen. De enige kosten die men heeft (buiten de gewone telefoonkosten) is het aanmelden. Daartoe moet men voor 1 keer op een duur telefoonnummer inloggen wat al snel een tientje kan kosten. Voor veel trouwe lezers van dat blad zal het jaaroverzicht, dat 4 pagina's inneemt, welkom zijn. Helaas komen wij er niet toe om van ons eigen tijdschrift zo'n overzicht te maken.
Het begint met de rubriek 'Neues uns Aktuelles' vergelijkbaar enigszins met onze 'Actueel' rubriek. Het bestaat uit persberichten en dergelijke van firma's die iets met Atari doen.



Met hun 'disk bij het blad' gaan ze ook dit jaar door en de meeste zaken die daarop staan kunt u ook in onze PD-bibliotheek vinden. Om maar wat te noemen: CD Lab en FalcAmp. Wat zeker nader door ons zal worden bekeken is iets dat 'Double2' heet en een virtueel beeldscherm in ST z/w maakt van 640 x 800 pixels en ST medium met 640 x 400. Als dat een compatibel programma is dan verdient het nadere aandacht.
Waar we ook de laatste tijd niet nieuws voor gezien is: floppydisks. Die worden, vrees ik, een beetje antiek want in de winkel krijg ik de indruk dat er heel wat meer CD-writable disks verkocht worden dan floppies. Komt dat soms door de muziek? In ieder geval bestaat JAY Formatter versie 2.1, die in staat zou zijn om bestaande Atari TOS-geformatteerde floppydisks die niet MS-DOS compatibel zijn dat wel te maken zonder verlies van inhoud.
De Papyrus 8 versie 'Hyperoffice' wordt besproken op 4 pagina's. De software bespreking gaat verder met de nieuwe Luna 1.46 editor van Richard Gordon Faika.
De 'The Essence' CD van Delta Labs wordt besproken (bevat 'het beste van de laatste jaren van de CD's van Delta Labs').
Na het jaaroverzicht van 1999 (rubrieksgewijze: beurzen, games, software enz.) volgt een interview met Jürgen Kopacz, de programmeur van ASH Emailer en I-Connect.
De rubriek 'Kostenlose Kleinanzeigen' wordt nog steeds groter: nu 3 pagina's vol vraag en aanbod.
In Grundlagen wordt de CD-Writer nader onder de loep genomen. De belangrijkste zaken en termen passeren de revue. Er wordt duidelijk gemaakt wat je aan hardware en software nodig hebt om wat te doen.
In een uitgebreid artikel gaat Robert Schaffner in op de IDE-drive in de Falcon. Im maar liefst 10 stappen wordt tot op het laatste schroefje precies uitgelegd hoe je de harddisk kan vervangen, hoe je kan uitbreiden en vervangen en ook worden nog eventjes wat algemene weetjes over harddisks en hun aansluitingen verteld. Hij wijst er op dat we voor onze Ataricomputers een prachtig uitgebreid boek hebben: Scheibenkleister.
Natuurlijk ontbreekt het artikel over de Milan niet. Dit keer alle nieuwe extra's die de Milan II zal gaan krijgen. Een grote afbeelding vol met de nieuwe Milan systeemikonen (in kleur) siert de tekst. Ook zijn er een paar screenshots te zien van een game geheten Foundation Edge dat tot de groep van GOD-Games behoort. In dit scenario moet men op een nieuw continent een kolonie stichten.
Een apart artikel vertelt over de buitenwereld: wat is er in Duitsland aan publicaties voor de Amiga te lezen?
Het blad wordt zoals gewoonlijk afgesloten met een game-bespreking voorzien van fraai gekleurde beelden en als uitsmijter de nieuwe PD-disks in hun bibliotheek.



Hardware Verlag

Het klinkt een beetje tegenstrijdig maar het is zo: Falke Verlag doet ook in hardware. Op dit moment hebben ze een aanbod van goedkope EZ 135 drives (verwisselbare harddisks) en de SyJet 1.5, die verwisselbare disks met 1,5 Gb aan kan. In externe behuizing voor SCSI komt de prijs op DM 249,-. In de koop inbegrepen is een disk. Die kosten het lieve sommetje van DM 139,- per stuk.

MP3 afspelen

Met Kerstmis vorig jaar waren er twee verrassingen, u hebt het in dit blad kunnen lezen. Ten eerste kwam uit Franrijk de FalcAmp en uit hetzelfde land versie 2.08 van Aniplayer. Al tijden lang wordt geregeld gevraagd: is er geen MP3 speler voor ons? Als men een Falcon heeft dan kan de DSP het uitpakken van MP3 op tijd doen. Maar FalcAmp is dan wel zo druk bezig met tegelijk data over de systeembus te transporteren dat er ondanks multi-tasking geen andere applicaties echt actief kunnen werken.
Met Aniplayer kan je in ieder geval op de TT en de Milan wel MP3 afspelen. Maar ook dan: er blijft geen tijd over voor iets anders. En wil je een beetje goed geluid hebben dan is het aan te bevelen om MP3 eerst om te zetten in b.v. WAV, die heel wat minder rekenkracht van de CPU vraagt om afgespeeld te kunnen worden via DMA-geluid.
Natuurlijk zou je zo ook op een STe een MP3 naar een WAV kunnen omzetten maar omdat er geen floatingpoint coprocessor is, duurt het omzetten heel lang. En bovendien: zo'n vlot afspeelbare WAV-file vreet extreem veel ruimte op harddisk: 1 Gb is zo op!



De Caml taal

Zo af en toe kom je iets tegen dat al jaren bestaat en waar je tot je verbazing nooit over gehoord hebt. Dit is het geval met de computer programmeertaal 'Caml', die iets weg heeft van Pascal, Basic en C. Je zou ook kunnen zeggen dat het een beetje op Modula lijkt. In ieder geval is het een pedagogisch verantwoorde taal om te leren als eerste computertaal. Vroeger has voor dit doel de taal LOGO heel populair. Het is in Frankrijk ontwikkeld en wordt hier en daar aan universiteiten gebruikt. De laatste Atari-implementatie dateert van 1993.
Voor systeemprogrammeren is Caml niet bedoeld maar applicaties kunnen erin geschreven worden. Zo is er een browser met de naam MMM (ook nooit van gehoord).
De implementatie voor Atari is niet echt uitgebreid. Een 'light'-versie zou je kunnen zeggen. Er wordt geen 'native code' geproduceerd maar byte-code, die door een interpreter wordt afgewerkt. Er zijn geen speciale bibliotheken met GEM-functies dus als je iets maakt blijft het tamelijk simpel kwa interface. Ook moet je natuurlijk geen snelheidsrecords verwachten.
Over Caml Light kan je meer lezen (in het Frans) bij http://pauillac.inria.fr/ caml/man-caml/node3.html

```
while !i<string_length mot do
try
let (longueur, traduction) =
                    cherche_traduction
simplifications in
blit_string
traduction 0
nouveau_mot !j
(stringlength traduction);
i:=!i +longueur
```

ICAB

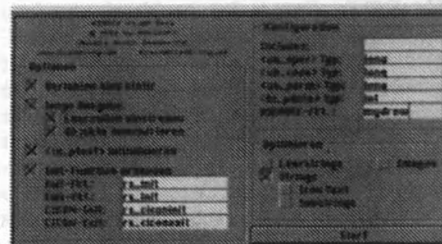
De story over deze browser is voor ons dan wel voorbij maar op de Mac begint die pas. Het is jammer dat de twee programmeurs voor Atari geen tijd meer hebben maar dat is begrijpelijk. Gezien de reacties uit de Mac-wereld kunnen ze daar geld verdienen. Zo stond er een bladzijde-groot artikel in 'Computer Thuis en in bedrijf' over iCAB. Nadat eerst was verteld dat niet iedereen blij is met Internet Explorer en Netscape Navigator wordt een lans gebroken voor iCAB. Allerlei handige foefjes en knopjes worden besproken (zaken die wij vanuit CAB al langer kenden maar die daar volkomen nieuw zijn) en deze browser heeft al het goede van Explorer en Netscape ingebouwd gekregen. Dat de beta-versie nog geen plug-ins aankan en dat CSS en Javascript nog niet volledig ondersteund worden mag de pret niet drukken. Het zal wel moeten concurreren (ook in zijn prijs van 50 gulden) met 'Opera' uit Noorwegen, dat kennelijk ook in een goed bruikbare versie voor de Mac bestaat en dat talrijke enthousiaste volgelingen kent.

Telnet

Tegenwoordig verbindt men zich met het internet maar vroeger belde men een mainframe op en gebruikte men de computer als een remote terminal. Dan ging men eerst inloggen, wachtwoord opgeven en dan kwam met terecht in een shell waarin men commando's kon gaan intypen. Zo kan men nog steeds werken en men noemt dit 'TelNet'. Men heeft het ook over Telnet-servers.
Zo is er een server in Amsterdam waar ze onder Linux een multi-processor versie van PovRay hebben. Als je het vraagt dan mag je gratis inloggen, je PovRay sources uploaden en dan tijdrovende 3-D animaties gaan laten doorrekenen met PovRay. De beelden kan je dan downloaden naar je eigen computer (X-modem, Z-Modem of Kermit; wie herinnert het nog uit langvervlogen tijden?) Maar er is zelfs op de server een TGA naar AVI converter aanwezig zodat je ter plekke een video-filmpje kan laten maken in TV-resolutie. Zo af en toe log je in om te zie hoever de berekeningen zijn opgeschoten want je weet nooit of de computer de afgelopen nacht grote drukte heeft gehad of niet.
Van Juerger Konecsny komt het bericht dat hij 'Teli' klaar heeft. Nu kan je bij gebruik van Magic (>4.5) en NVDI (>3.0) tesamen met Draconis (>1.6) en I-Connect (>1.5) gaan Telnetten.
Als terminal kan de bekende VT52 worden nagedaan (z/w), de VT100 of de VT 102 (kleur). Aan de VT100 wordt nog gewerkt. Het programma zelf heeft een normaal GEM-interface en werkt samen met CAB (browser), Fiffi (FTP = File Transfer Protocol) en Chatter (voor IRC=Inter Relay Chat). Er is een Bubble-GEM voor snelle info en een online ST-Guide-format handleiding en help.
Alle verdere informatie over versie 1.14 is te vinden bij: http://www.camelot.de/~zulu /home. html

Games

We hebben al heel lang geen woord meer besteed aan de Lynx. Voor de duidelijkheid: dat is een spelcomputertje van Atari. Dat machientje ligt dus een beetje buiten het gebied van de Stichting ST. Laatst werd ons gevraagd of we nog een dealer wisten voor games voor de Lynx. We wisten het niet. Er zou iets zijn in Apeldoorn, was een vaag antwoord. In ieder geval is er in Duitsland wel wat, nl. Video Game Service Gross, Saltsbrueckerstr. 36, D-21335 Lüneburg Duitsland, tel.: (04131)-406278 of www.atarihq.de
Weet iemand nog adressen in ons land?



Taskbar

Naar het voorbeeld van de taakbalk in Windows (sinds 1995) heeft Jo Even Skarstein uit Noorwegen de 'Taskbar' voor Atari ontwikkeld. Nu is zo'n extra balk in beeld natuurlijk alleen maar zinnig als je ook multi-tasking hebt draaien. Jo heeft gekozen voor MiNT om het mee werkend te krijgen. Dat is hem gelukt en als men N.AES gebruikt dan is er een prima taakbalk à la Windows op het scherm. En heel veel mensen vinden zo'n taskbar heel handig.
Ook voor MagiC heeft men dergelijke dingen gemaakt: Start-me-Up en AppLine, om er twee te noemen. Op velerlei verzoek is Jo begonnen om uit te pluizen hoe hij zijn taskbar ook onder MagiC kan laten werken. En dat is hem gelukt. Er zijn nog wel een paar zaken die de MagiC-gebruiker moet missen ten opzichte van de MiNT-ers: prioriteiten van processen zijn niet te veranderen (dat kan MagiC nog niet), geen ondersteuning van lange filenamen (omdat MagiC dit wel ondersteunt voor accessoires maar niet voor 'externe' programma's zoals de taskbar dat nu eenmaal (vanwege de aard van zijn werk) is. Ook is het niet gelukt om 'hidden files' in schuinschrift in de taakbalk te krijgen.
De laatste versie is op te halen bij de auteur in Noorwegen: http://www. atari.nvg. ntnu.no/ Taskbar
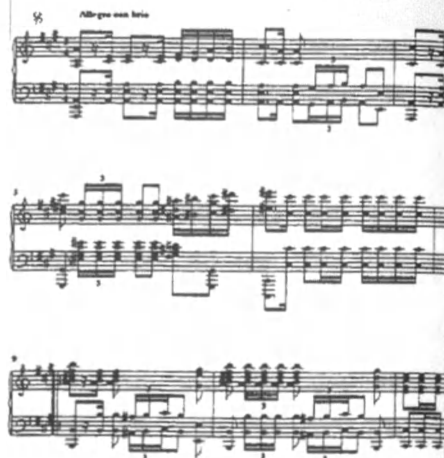
G4 en Coldfire

De vorige keer is uitvoerig bericht over een serie CPU's van Motorola die bedoeld is als opvolger voor de 68000 serie. Er wordt gemikt op 'embedded' toepassingen maar toch kunnen die CPU's op een heel goedkope manier Atari-achtige computers mogelijk maken. Ik zou zeggen, sla het blad van de vorige keer er maar op na (blz. 15).
Voor gebruik in echte Desktop computers, servers e.d. heeft Motorola de G2, G3 en nu de G4 ontwikkeld.
Men treft deze CPU's in Mac's aan. Er is al eerder over gefilosofeerd: waarom is de Milan niet hetzelfde pad op gegaan als Apple jaren geleden?
Nu blijkt dat de maker van de legendarische Phenix daar ook al over heeft zitten denken maar dat project is nu definitief gestopt. Wel heeft een firma in de USA oog gekregen voor de Atari ontwikkelingen. De firma Silicon Fruit (en Apple snapt u wel?) maakt met behulp van venture kapitaal motherboards op basis van de G4. Daar zat tot voor kort weinig voortgang in want een Apple kloon op de markt brengen lukt niet (en mag ook niet). Maar er is tegenwoordig Linux en zowel voor 68000 CPU's als voor G4 CPU's. Dus is het probleem van 'een operating systeem maken voor het board' niet meer zo lastig en duur. Er wordt gewerkt aan een product dat de voorlopige naam van 'RioRed' draagt. Tot nu toe hebben ze boards gemaakt met b.v. 2 stuks G4 erop voor serverapplicaties. Een goedkoop board maken voor consumententoepassingen (een Atari kloon) is iets nieuws voor ze. Het hart van hun motherboards werkt met de zogenaamde Avignon Northbridge chip van IBM. Daarmee krijg je AGP- en PCI-aansluitingen zodat standaard insteekkaarten gebruikt kunnen worden (voorzover er drivers onder Linux voor zijn). Wat geheugen betreft: geen moeilijke en dure RAM-BUS maar DDR-modules van 200 MHz. Er wordt ook gewerkt met een USB-aansluiting en de OS/2 poort word niet aangebracht (vanwege licentierechten). Over Firewire (snelle seriële aansluiting voor b.v. harddisks) wordt nog gedacht want dat is nieuw en vergt veel ontwikkelingstijd. De planning is: eerst YellowDog Linux (of misschien toch LinuxPCC - PCC is een andere afkorting voor G4 en dergelijke -), dan BeOS en dan TOS/MiNT.
Dit alles gaat met Open Architectuur waarschijnlijk ondere een soort GNU Public Licence agreement en voor de rest valt de naam 'Open Source'.
Voorlopig zal de verkoop lopen via het Internet maar ze hebben grootse plannen: Compaq, GateWay en Dell moeten de verkoop gaan doen. Of die dat willen is totaal onbekend.
Loopt alles dan zou er in maart een proefexemplaar in elkaar zitten. Afwachten maar.
Laatste nieuws: er zou zelf een mailing list zijn: zie http://www.egroups.com/group/siliconfruit/

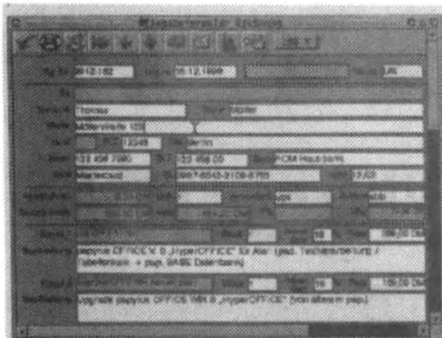
Classic Atari

Van dit Duitstalige tijdschrift op A4 formaat is uitgave 1 van 2000 uitgekomen. De omslag op dikker papier is geprint met een kleurenlaserprinter zo te zien. Er worden 46 bladzijden in twee-koloms tekst geteld. Er wordt een zeer grote (goed leesbare dat moet gezegd worden) broodletter gebruikt waardoor je snel door de tekst heenvliegt. Voordat je het weet ben je aan het eind gekomen van het blad. Het geheel bestaat uit tamelijk korte bijdragen van veel mensen.
De rubriek 'News' bevat korte berichten uit de Atari-wereld zoals een Atari Democonvention in Lengenfeld Duitsland op 1





tot 3 september. Meer info bij http://rz-Home/foundationtwo
Een redacteur is op bezoek geweest in het Heinz Nixdorf Museum waar oude computers te vinden zijn.
De firma Woller-Systeme had een testexemplaar van 'Rational Sounds' ter beschikking gesteld dat besproken wordt. Wel wordt heel eerlijk gesteld dat GemJing (dat voor het afspelen van de geluiden verantwoordelijk is) zo konkelefoest met het systeem dat soundplayers als Elly (of Paula) het niet meer goed doen (samplerate versus afspeelsnelheid).
Deel een (1) van een eenvoudige cursus MIDI-gebruik begint echt heel eenvoudig.
In dit blad staat ook een advertentie van Prof. Herbert Walz voor zijn MusicEdit 5.2 notenzetprogramma met MIDI-aanbinding. Het werkt ook goed op de Milan en kost DM 198,- Een demo en meer informatie is te vinden bij http://www.atari-computer.de/profwalz
Er is een verslag van de Atari-beurs in Hannover (vorig jaar) waar ze achter een eigen stand gestaan hebben.
Een paar CD's worden kort besproken (The Essence en SciFi Cliparts). Ook wordt even gesnuffeld aan Papyrus Office 8. De versie 2.0 van de AniPlayer van Didier Mequignon wordt door Robert Schaffner besproken. De software besprekingen gaan verder met Funmedia, HomePage Penguin en CDLab.
Er wordt weer eens een uitgebreid lezeronderzoek gehouden (al de tweede keer geloof ik). Dan kan je kiezen uit diverse zaken zoals: de beste nieuwe hardware: 1. Milan, 2. Centurbo, 3. The Link, 4. Hades, 5. de Phenix 060. Gezien dit laatste kan ze een gevoel van humor niet ontzegd worden.
Op een paar bladzijden wordt verteld wat er nieuw is aan de Milan en staan er wat benchmarks waarvan je denkt: wat moet je ermee? B.v. RAM Access 7887 procent t.o.v. een ST. En VDI text 14110 % t.o.v. een ST met NVDI.
Ook dit blad kent gratis annonces waarin weinig wordt aangeboden maar veel gevraagd (Falcon, VME grafische kaart voor TT, VME netwerkkaart enz.) wordt.
Wat zeker de belangstelling wekt is een artikel van Raimund Altmayer waarin hij



beschrijft hoe hij een Atari Trackball voor de XL ombouwt voor gebruik aan zijn TT. Het is niet alleen een kwestie van de draadjes die verkeerd zitten maar er moeten ook veranderingen op de printplaat binnen-in worden gedaan (draadjes verwijderen, weerstandjes aanbrengen).
Het blad besluit met van alles over games en helemaal aan het eind staat de gebruikerscursus voor PortFolio bezitters.

Multi-tasking

Hebben we het over multi-tasking heden ten dage op Atari-computers dan hebben we het over MinNT/N.AES of MagiC. Voor het gemak vergeten we dan dat 'Geneva' ook nog altijd bestaat en in de USA veel gebruikt wordt.
Wat helemaal in het vergeetboek is geraakt is oAESis dat een soort alternatief N.AES moet worden. Het is nog steeds experimenteel maar wel gevorderd tot versie 0.9 inmiddels. Misschien wordt het tijd om er eens serieus naar te gaan kijken. Meer is te vinden bij ftp://ftp.nocrew.org/pub/osis/oAEsis maar een homepage is niet gevonden.
Heeft een lezer van dit blad er ervaring mee: gaarne even melden aan de redactie!

Logo

Toen de Atari-computer verscheen was er al heel gauw 'Logo' als programmeertaal beschikbaar. Dat was leuk voor scholen want als men programmeren moet gaan leren dan is Logo wiskundig en pedagogisch verantwoord, wat Basic (volgens kenners) niet is. Laatst is er nog op Internet gezocht of er van de op onderwijsgerichte LOGO-groep nog iets over was. Dat was



echt niet veel meer.
De naam 'Logo' kwam mij voor ogen in een advertentie van Siemens. Nu slaat de naam op een product voor industriële automatisering.

Expresso zonder Java

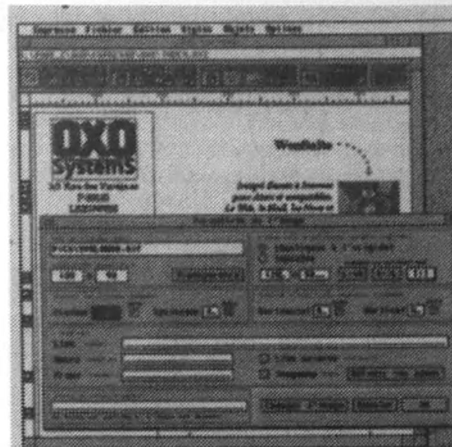
Uit Frankrijk komt het bericht dat 'Expresso' klaar is. De bekende firma Oxo (van die webbrowser 'Wensuite' waarover het laatste woord nog niet gezegd is) verkoopt het voor 540 FF, ongeveer 180 gulden. Met deze software kan je webpages maken (HTML-pages) en het leuke is: je kan tegelijk zien hoe het wordt: een soort DTP-achtige (WYSIWYG) editor. Volledig GEM-bediend kan je met de muis snel pages maken. Berichten van mensen die er serieus naar gekeken hebben zeggen dat het best wel werkt en dat je redelijk complexe pagina's kan ontwerpen. Maar zoals de naam zou doen vermoeden: Java-script ondersteuning is er niet. Wat je natuurlijk niet belet om stukjes Java-code op je webpage te plakken. Je kan alleen het resultaat niet zien.
Als het de moeite waard is zullen we een demo-versie (Frans) in de PD-bibliotheek opnemen.

MiNT

Per 1 februari zijn de makers van de CD MiNT'98 ermee gestopt. De laatste tijd waren de verkopen zo miniem dat doorgaan geen zin meer had. Hier en daar zullen de CD's nog wel te vinden zijn maar er worden geen nieuwe uitgebracht. Ook staan de auteurs nog altijd klaar als u een licentie wilt uitbreiden. Even voor de duidelijkheid naar de lezers toe: met deze CD kan je op basis van het multi-tasking MiNT, N.AES en desktop Thing een server opbouwen die alle normale trucs in huis heeft die een server zo moet hebben. Je kan zo een heel netwerk opbouwen met veel andere computers (niet noodzakelijk Atari-computers) erin. Nu is netwerk opbouw en beheer niet zo simpel. De grote bijdrage van de auteurs is dan ook een installatie via html-pages als formulieren waar je zaken in invult en een installatieroutine voor de diverse configuraties. Eenvoudiger kan bijna niet en met geschikte hardware (VME-bus, Ethernet card of Bionet DMA-kastje) heb je een goed werkend 10 Mb/s netwerk.

Papyrus Office

Tegenwoordig koopt men niet meer 'een editor', een spreadsheet en een database, maar men koopt een Office-pakkket waar alles in zit en waarvan je verwacht dat alle componenten fijn met elkaar kunnen samenwerken op je computer.
Al enige jaren is de enige tekstbewerker met vele functies die aangepast blijft worden aan de moderne vondsten de editor Papyrus. Een tijdje geleden hebben ze ook een database Papyrus Base uitgebracht. Door nu deze twee producten wat meer met elkaar te vervlechten is een product ontstaan met de naam Papyrus 8.0 Hyper-



Office. Door teksten met een database te verbinden komen nieuwe gebruiksmogelijkheden tevoorschijn. Natuurlijk worden zaken als complexe seriebrieven maar ook tekstconcordantie (loslaten op de bijbeltekst van 6 Mb groot oftwewel 1600 pagina's) mogelijk. De weg staat ook open voor het invullen van formulieren en omdat er gerekend kan worden ook voor rekeningen en facturen.
De naam 'Base' is afkomstig van 1st Base, een Atari-programma van Oliver Victor. (data-files zijn ook nog altijd 1st Base compatibel). We hebben te maken met een relationele database. Er wordt ook een taaltje in gebruikt om te kunnen opgeven hoe en welke data in en uit de database te halen zijn. Het is een soort subset van het wat meer bekende query-taaltje SQL.
Met de database op de achtergrond kan je ook in de editor allerlei hypertekst-achtige verbindingen leggen. Wat er allemaal mogelijk is kunt u bij www.rom-logicware.com nalezen. Het is wel jammer dat er nog geen spreadsheet-achtig interface is.



Amiga doorverkocht

Net zoals met Atari is gebeurd, is ook Amiga telkens weer doorverkocht. Wat Hasbro doet met de nalatenschap van Atari is niet veel. Wat oude games omgezet naar Windows. Maar naar het schijnt zijn bij al die verhuizingen de originele TOS-sources verloren gegaan. Maar om terug te komen op Amiga. In de USA had PC-Direct-Multi-Gateway de zaak opgekocht en van alles en nog wat beloofd zoals nieuwe hardware en een supermodern operating systeem. Maar daar is niets van waar gebleken en nu is voor 5 miljoen dollar (eigenlijk nog best wel veel geld) de zaak opgekocht door twee ex-Amiga mensen: Bill McEwen en Fleecy Moss, die de firma Amigo Development Group hebben opgericht met wat venture-kapitaal. De plannen zijn weer groots: iets nieuws maar nu met een G4 CPU en 'Elate' van Tao Group als operating systeem. Er wordt ook gesproken over een Linux-kernel maar
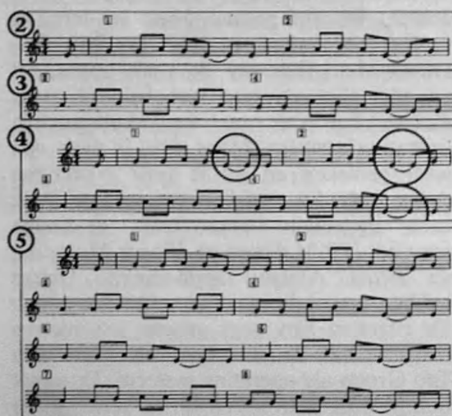
daarbij begin ik mij af te vragen of dan een Mac G4 met Linux niet de voorkeur verdient. Tenzij de hardware veel goedkoper is in verhouding (Atari was toch ooit ook een armelui s-Mac?).

Milan-verkopers

Gaat de Milan overal in de winkels verkocht worden dan is er een probleem dat iedereen wel kent van de computerwinkel: verkopers die een verkooppraatje weten te houden en verder niets. Over het algemeen is het droevig gesteld met de vakkennis van de gemiddelde computerverkoper. Dat heeft Apple ook gemerkt. Willen ze veel verkooppunten dan zijn er geen verkopers te vinden die voldoende kennis en ervaring met de Mac hebben. Er is toen besloten dat verkoop alleen nog maar via aangewezen winkels zou gaan waar vakkundigheid wel gegarandeerd kan worden.
Toen kwam Apple op het slimme idee (per slot van rekening er zit een DVD-ROM drive in hun nieuwste machines) om een video-presentatie te maken die het allemaal uitlegt zodat je na afloop weet waarom je een Mac zou moeten kopen. Het duurde niet lang of ook Microsoft nam dit idee over.
De verkoop van de Milan zal te maken krijgen met hetzelfde probleem. Nu kunnen ze wel groepjes Atarianen vragen om mee te helpen maar wat er eigenlijk nodig is: een goede presentatie- video op het Milan-scherm maar die moet nog gemaakt worden.

Notenschrift

Het is niet zo eenvoudig om zomaar - alsof het een typemachine betreft - muzieknoten in te typen. Je hebt er echt speciale software voor nodig: een texteditor is niet bruikbaar en een DTP-programma is er niet op gemaakt. Met het zetsysteem TeX kan je weer wel prima keurig net notenschrift printen maar dat is een heel werk want dat gaat niet interactief (what you see is what you get). Er is een markt voor muziekschrift-editing. Heel bekend is Notator maar een goede tweede is zonder twijfel Score Perfect Professional, waarvan weer een nieuwe versie op stapel staat. In de Februari uitgave van ST Computer is begonnen met deel 1 van de doorlopende serie 'Workshop met SPP'.



Video-editen

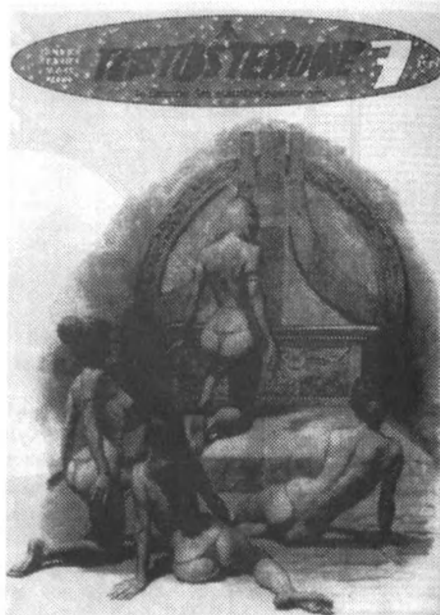
Met FunMedia kan je video-clips editen. Afgelopen winter heeft Patrick Eickhof weer wat tijd gehad om uitbreidingen en bugfixes te maken. Hij is de extra mogelijkheden van het MagiC multi-tasking operatingsysteem gaan gebruiken. Zo kan je nu met drag&drop hele filmpjes verschuiven van het ene venster naar het andere. Op verzoek van diverse mensen is nu ook de 32768 kleurenmode die je vaak op de Mac gebruikt (en die dus ook bij emulatie met behulp van MagicMac vaak gebruikt wordt) bruikbaar.
Ook is er wat verbeterd met het geluid (want wat is video zonder geluid nietwaar?). Met AniPlayer gemaakte AVI-files kunnen ingeladen en gepositioneerd worden.
Vanwege de vraag naar allerlei filtermogelijkheden is er gekozen voor een modulaire aanpak van de importfilters. Aangezien de programmeur een Mac heeft moet men niet verbaasd zijn dat er goede ondersteuning is voor het Mac-eigen QuickTime format.
Na een 'profiling' van zijn programma weet de auteur nu waar veel tijd aan besteed wordt. Die delen heeft hij in assembler geoptimaliseerd. Met als gevolg dat nu RLE-decompressie van de zgn. delta-frames (video) veel sneller gaat en ook de conversie van 16 naar 8 bit kleurdiepte vlot verloopt. Dit laatste is zonder meer een gevolg van het verbeterde beheer van de kleurtabellen. De CD-ROM versie (met veel voorbeelden) kost 70 DM bij de auteur. Lees er meer over op zijn homepage: http://www.dpl. net/user /dpl-00777/

The Essence CD

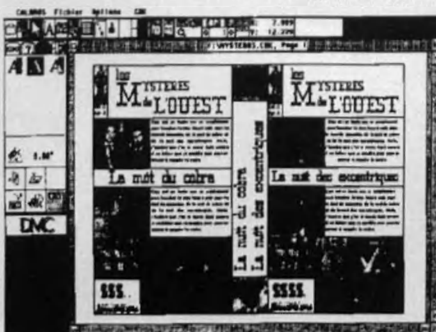
Op de webpage van Delta Labs vonden we meer over hun nieuwste CD, die een soort compilatie zou zijn van andere disks uit de Whiteline serie (1993 t/m 99). Er was een lijstje met de 'Vollversionen' die er op staan. Nu is dit Duitse woord nogal rekbaar in de praktijk kwa 'volheid'. Het lijstje luidt: 1stGuide, Bellini, Boxkite, CAG, ChemCalc, Chronos Cypress, Before Dawn, Easy PGP, F-Copy Pro, Graphbase, GemView, GeoCAD, Idealist, LDP, Poison!, Printing Press, S-Backup, Stella, Turbo Blanker, Thing, TurnUs, Ultimo en Vesal. De meeste zaken zijn ooit wel eens in dit blad besproken maar er blijven een paar onbekende namen: Lazaz, Music Channel MonoSTar, TUrnUs en DaCapo.
Heb je de voorgaande disks niet, dan is het misschien de moeite waard om deze Duitse CD voor 50 DM aan te schaffen.

Frans tijdschrift

Op de redactie kwam uitgave 7 van TeSToSTerone binnen. Dit januari-februari nummer kwam op tijd uit en is weer aan de voorkant voorzien van welgevormde nagenoeg blote dames. Kijk maar in bijgaand beeld van de voorkant. Let ook even op op het soort altaar op de achtergrond met Atari-symbool. Een leuke vondst. Volgens de redactie had het blad



veel dikker kunnen zijn (nu 32 pagina's) als iedereen op tijd zijn artikelen had ingeleverd.
De rubriek 'News' begint heel enthousiast met een groot aantal screenshots van 'Foundation', het spel dat inmiddels ook op de Milan geporteerd moet zijn. Het is kennelijk een hobby van een redactiemedewerker maar er wordt ook een CD vermeld getiteld Erotica 3, vol met bolle blote dames. Met behulp van een bijgeleverde versie van GemView kan je alle 1200 afbeeldingen gaan bekijken. Een aantal zijn evenwel in JPeg format, wat voor het zichtbaar maken tamelijk veel rekenkracht vergt. Dat wordt dus popelend wachten.
Een interview met Rodolphe Czuba, de maker van de legendarische Phenix computer, zou heel interessante wetenswaardigheden kunnen bevatten maar helaas, het is nietszeggend allemaal. Wel wordt duidelijk dat Rodolphe niet de gemakkelijkste persoon is om mee te werken en dat er in de groep van de Phenix ontwikkelaars nogal wat negatieve vibraties zijn ontstaan. Veel oud zeer is er, zo blijkt uit het interview.
Er wordt een begin gemaakt met een artikelenreeks van de hand van Bruno Aubin met als titel 'Papyrus 7.58 par la pratique'. Het begint al direct goed met tabellen zetten.
In de vierde aflevering van 'Digital Lab pratique' gaat het over het maken van overvloeiers en als voorbeeld wordt gewerkt met een beeldovergang tussen een



blote dame en een nog blotere dame. Een praktijkvoorbeeld met Calamus wordt besproken: het maken van een wikkel voor een video-cassette, compleet met inhoudsopgave en toepasselijke plaatjes.
De rubriek 'Les Sharewares' behandelt Universum (voor astronomie), Luna editor en een hoop andere shareware wordt kort vermeld.
Er is een lijst met de laatste versie van diverse Franstalige software.
De rubriek 'Jeux News & tests' bespreekt wat games die de laatste tijd hetzij vernieuwd zijn, opnieuw zijn uitgekomen of die volkomen nieuw zijn. Om wat namen te noemen: Milanopoly, The Legend of Gemda, Gem Peaks, Boinkout II, DopeWars en Enemy Wars. Ook hier weer wat forse screendumps van het game 'Simon the Sorcerer', dat voor de Milan geschikt wordt gemaakt.
In de rubriek 'World Wide Web' is men gaan zien wat er te vinden was bij de firma Silicon Fruit vanwege de eventuele opvolging van de Phenix.
In 'Demos et Merveilles' worden wat woorden besteed aan Iridium Party, Dead Hackers Society, The Crimbo Intro e.d.
Het overzicht over de andere Atari-tijdschriften vermeldt ACC nr 4, Yaho Internet Life (vanwege iets over games en geluid), Revival 8, Pocket 4&HS, ANews 3, Create.
Tot slot valt nog te vernemen dat de redactie van TTT geen eigen homepage heeft maar dat ze onderdak zijn (tijdelijk) bij 'Altern', de opvolger van de ter ziele gegane Atari-dealer 'Ternaire'. Zie verder bij http://www.multimania. com/altern2/

Milan en Games

Natuurlijk moeten er als de Milan wijd en zijd verkocht gaat worden spelletjes mee te spelen zijn. Maar bij ons zijn de meeste games de laatste jaren toegesneden op de Falcon en zeker niet op de Milan. Er is wel wat beweging (men is bezig met 'Doom') maar er is een gebrek aan games voor de nieuwe Milan. Er is nu afgesproken dat een aantal games die bij Amiga populair zijn worden overgezet om op de Milan te werken in volle kleurenpracht. Om een paar namen te noemen: 'Simon the Sorcerer' en 'Foundaton's Edge' die als eerste worden overgezet. Of er op de komende Atari-beurs een Milan zal zijn die de games kan tonen is niet zeker. Wel in ieder geval zal de Milan dan voorzien zijn van een ruime sortering ikonen in kleur zoals mensen dat gewend zijn van moderne Mac's, Linux en Windows.

Duits tijdschrift (2)

De februari-uitgave van ST Computer is een heel kontrast met die van Januari. Was die laatste erg bont van omslag, die uitgave van februari is in de lichte kleuren grijs/blauw en geel gehouden. Zie de afbeelding. Ik vind het een mooi ontwerp, maar alleen die afschuwelijke streepjescode zou er niet moeten zijn. Maar dat moet tegenwoordig als je een tijdschrift ook los in tijdschriftenwinkels verkoopt.
Dat Thomas Raukamp nu de redacteur is valt te zien aan de veranderde opmaak van het blad die, hoe kan het ook anders, meer lijkt op die van het Amiga-tijdschrift van dezelfde redacteur/uitgever. Alle pagina's onder verantwoording van de redactie hebben een kleurige kopband op de pagina van ruim 3 cm. hoog.
Nu valt onder het hoofd 'Aktuelles' heel wat meer dan voorheen. Was het de vorige keer nog een droge opsomming van wat persberichten en zo, nu kom je er, net als in ons blad, van alles in tegen. Er zijn ook veel meer kleurenafbeeldingen dan vroeger: bijna alles gaat wel vergezeld van een plaatje.
Er is een volle bladzijde gebruikt voor een up-to-date overzicht van software, versies en web-adressen van makers/leveranciers. Als alles goed gaat dan zal in het vervolg iedere maand een bericht van Bengy Collins geplaatst worden over de Atari-computers in de USA. Voor de duidelijkheid: Bengy houdt een site bij die is toegespitst op het MagiC operating systeem en alles wat daarmee samengaat.
Er is een heel groot artikel met de naam 'Der Status Atari 2000 unserer Plattform'. Het behandelt alle huidige Atari-klonen , uitbreidingen en emulaties. De Hades, de Milan (uitgebreid natuurlijk), de nog steeds mythische Phenix in Frankrijk en de diverse hardwareversnellers zoals Centurbo voor de Falcon en PAK/3 voor de ST worden kort besproken. Dan wordt verder gegaan met de Mac-computers, de bruikbaarheid van die machines om met behulp van emulatie als Atari-computer te fungeren. Vanuit dit gezichtspunt worden iMac, Power G4 en iBook besproken die de ASH-MagiC voor Mac kunnen draaien.
Over PC-hardware worden weinig woorden vuil gemaakt en de emulators MagiC PC en STEmulator Gold worden kort besproken. Er wordt nog even doorgebabbeld over multi-tasking dat behalve met de producten van ASH ook met MiNT en N.AES mogelijk is. Ook het bij ons bijna vergeten 'Geneva' dat alleen coöperatieve multitasking beheerst (dus niet time-slicing-load-distribution) wordt vermeld. Er wordt verder gegaan over harddisks, de Link SCSI-adaptor wordt vermeld en wat je nodig hebt voor CD-ROM en RAM. Ook de komende DVD wordt niet overgeslagen maar er is weinig meer dan te zeggen dat er voor de Milan nog geen software is om DVD-video te zien en dat alle andere Atari-computers (behalve de Falcon misschien) dat nooit zullen kunnen.
Monitoren worden behandeld en keurig wordt op een rijtje gezet voor welke soort toepassing je wat voor soort scherm het beste kan kopen. Tot slot wordt vermeld dat ook met digitale fotocamera's van alles mogelijk is.
Er is verder nog oud nieuws over de Phenix 060 en een nieuw project wordt vermeld: de RioRed die met 2 G4 CPU's heel wat meer rekenkracht geeft (100 maal?) dan een Milan 68060 computer. Vage dromen om daarvan een TOS/GEM-computer te maken.
Na 30 bladzijden 'Actueel' wordt verder gegaan met software besprekingen: Resource Master 3.1 komt voor het voetlicht en de ST-Computer Leser-CD wordt besproken door Ali Goukassian.
Dan komt een rubriek met kopband 'MIDI', Deel 1 van een Workshop met Score Perfect Professional begint met het 'headsheet'. Men wordt bij de hand genomen om wat oefeningen te doen en te proberen eenzelfde resultaat te krijgen als de bijgaande screendumps.
De rubriek 'Praxis' bevat het derde deel van de doorlopende serie 'Festplatten & CD-ROMs am Atari', dat gaat over het inbranden van audio-CD's. Het is een heel heldere, goede en logische cursus voor de doe-het-zelver. Een hoop freeware en shareware software die bruikbaar is wordt besproken en er wordt diep ingegaan op de feitelijke bediening.
De rubriek 'Online' gaat verder met tot in de details uit te leggen hoe je als je met behulp van de software op hun CD gratis internet hebt gekregen al die moeilijke zaken als SMTP-HOST en PROXY PORT moet instellen. Zo duidelijk mogelijk wordt uitgelegd waar dat allemaal voor nodig is.
De rubriek 'Entertainment' begint met een interview. Dit keer spreekt Jan Daldrup met Patrice Mandin die al heel veel Falcon-demo's heeft gemaakt. Al met al: het blad ziet er heel aardig uit en ook de inhoud is zeer zeker op peil. Doorgaan zo!

Internet namen

Kijk je wat er zoal aan namen geregisteerd is voor het landendomain .nl dan kom je daar veel Engelse woorden tegen. Wij hebben in ons land niet zoveel weerstand tegen het overnemen van woorden uit een vreemde taal. Heel anders is dat in Frankrijk waar De Staat uitmaakt hoe het Frans geschreven en gesproken wordt. Een slager mag tegenwoordig zelfs niet meer het woord 'hamburger' gebruiken! En 'computer' kennen ze in Frankrijk niet. Dat is een 'ordinateur'.
Maar op het internet hebben overheden weinig greep. Zo is het niet gelukt om de Franse afdeling die de naamgeving verzorgt van de domains onder .fr te sommeren Engelstalige woorden en begrippen af te wijzen. Ook in Frankrijk kom je dus adressen tegen zoals easynet.fr, websurf.fr e.d.

Muziek software

Wij ontvingen bericht dat op de site van Tim Conrardy (ze een eindje terug) het volgende te vinden is:
M, Tunesmith, Master Tracks Pro, Real Time, Tiger Club, Caged Artist Products, KCS, Music Mouse.
Op het moment dat u dit leest is er vast en zeker wel meer bij gekomen!

Internet en e-mail

My mail and other assorted love stories (deel 7)

```
Marijuana Mail: oznaczenie wiadomości
□ Wiadomość nie została przeczytana          [ OK ]
■ Wiadomość została przeczytana
□ Na tą wiadomość wysłałem odpowiedź         [ Anuluj ]
```

Ontwikkelingen

Het blijft erg rustig. Noch van NEWSie noch van Infitra is iets nieuws te melden.

De stand van zaken:

MyMail
Erik Häll gaat onverstoorbaar verder en laat aan iedereen die het horen wil weten of er weer een nieuwe versie te downloaden is. Versie 0.96 is van 20 maart 2000.

Amail
Amail wordt door de Tsjechische broertjes Krivanek regelmatig bijgewerkt. Versie 1.26b is van 09.01.2000.

Marihuana Mail
Met een nogal provocerende naam probeert Grzegorz Pawlik uit Polen [http://www.kki.net.pl/~at4ri/MJME.HTM en mailto: at4ri@kki.net.pl] een nieuw mail-programma uit. Het bestaat in twee versies - een Engelstalige en een Poolstalige. Vooral de laatste is voor mij interessant omdat het de keuze biedt tussen US-ASCII en ISO-8859-2. Nog leuker is dat Grzegorz de moeite heeft genomen om een 'systeem-font' om te bouwen niet naar - wat de meesten in Polen deden - de Atari PL standaard maar naar ISO-8859-2 [althans voorzover nuttig voor Polen ;)]. Het is daarom zo leuk omdat de Poolse tekens nu ook zichtbaar worden in menu-balken e.d. Grzegorz geeft duidelijk aan dat hij het programma heeft geschreven met het oog op de bescheiden Atari-bezitters:

This is a simple mail client for Atari ST computers. By "Atari ST computer" I do not mean "Falcon/Hades/Milan/etc. computer" - Marijuana Mail works on and actually has been designed for plain 1040ST with 1Mb RAM. However, since it does not use any Line-A calls, it may turn out that MJM will work on other TOS-compatible computers.
It is a GEM application. It means that you have full access to Desk Accesories (but not while MJM downloads your mail...).

```
Marijuana Mail: RE: CP1252 under Unix

  From:
Subject: RE: CP1252 under Unix
29.03.2000 - 13:32:21                                   VIEW

Is anyone taking this approach? (we have tc do this on our Unicode
based Windows clients as well of course) I'm just curious, not trying
to further some imagined plot to force 1252 on the net. :)

Chris Pratley
Group Program Manager
Microsoft Word

-----Original Message-----
From: Robert A. Rosenberg [mailto:bob.rosenberg@digitscorp.com]
Sent: March 28, 2000 9:13 AM
To: Chris Pratley
Cc: Unicode List; unicode@unicode.org
Subject: RE: CP1252 under Unix

At 05:35 PM 03/24/2000 -0800, Chris Pratley wrote:
>Markus seems to have the practical approach to the current problems. I
>was curious why, if cp-1252 on the net is such a problem for Unix
>(Mac?) users, no one is rushing to fix the browsing experience.

It would help if when there are ANY characters/glyphs in the C1
(x80-x9F) codepoint range used on the page/in-the-message (created
Windows Machine) to tell the truth and say CP1252/Windows-1252 and not
lie by claiming ISO-8859-1. So long as this is done than the Browser
and MUA can map these characters to the correct glyphs (IOW for the
Mac, translate them to the CORRECT Mac codes not the ones that the
Mac<-->ISO tables use which do not match MS's choice of mappings). For
UNIX, just do this automatically even if the HTML says ISO-8859-1 since
there should never be any control characters in that range and if the
codepoints do occur then they are GLYPHS not CCs.
```

```
Marijuana Mail: network connection

Marijuana Mail: network connection

Server    : pop.xs4all.nl
Account   : dziewon

Protocol  : QPOP (version 2.3-XS4ALL) at mailpo

Activity  : Getting message (1/6)
Status    :

IF YOU WANT TO STOP THE CURRENT TRANSFER, PLEASE PRESS [UNDO] KEY
```

Voor wat de status van het programma betreft:

:\TEKSTEN\ATARIST\HASC_TAB.T

128=Ç	160=á	192=└	224=à
129=ü	161=Ą	193=┴	225=β
130=é	162=ó	194=┬	226=Γ
131=â	163=ł	195=├	227=π
132=ä	164=ñ	196=─	228=Σ
133=à	165=Ñ	197=┼	229=σ
134=å	166=Ś	198=Ć	230=ć
135=ç	167=º	199=╟	231=ç
136=ê	168=¿	200=╚	232=è
137=ë	169=⌐	201=╔	233=é
138=è	170=¬	202=Ę	234=ę
139=ï	171=½	203=╦	235=δ
140=î	172=Ź	204=╠	236=ϕ́
141=ì	173=¡	205=═	237=ϕ
142=Ä	174=«	206=╬	238=∈
143=Å	175=Ż	207=╧	239=∩
144=É	176=ã	208=☺	240=≡
145=æ	177=ą	209=Ń	241=ń
146=Æ	178=Ø	210=╥	242=≥
147=ô	179=ł	211=Ó	243=ó
148=ö	180=œ	212=╘	244=⌠
149=ò	181=Œ	213=╒	245=⌡
150=û	182=ś	214=╓	246=÷
151=ù	183=Ã	215=╫	247=≈
152=ÿ	184=Õ	216=╪	248=°
153=Ö	185=╣	217=┘	249=•
154=Ü	186=║	218=┌	250=·
155=¢	187=╗	219=█	251=√
156=ę	188=ź	220=▄	252=^{n}
157=¥	189=©	221=	253=^{2}
158=ß	190=®	222=▐	254=^{3}
159=ƒ	191=ż	223=∞	255




```
See>>>

-----Original Message-----
From: Erik van der Poel [mailto:erik@netscape.com]
Sent: March 28, 2000 10:53 AM
To: Chris Pratley
Cc: Unicode List
Subject: Re: DEC multilingual code page, ISO 8859-1, etc.

Chris Pratley wrote:
>
> (in some countries that do not use ASCII characters, it
> would be a complete cut-off: the entire mail would be unreadable, not
> just the punctuation).

I'm just curious, but do you have any examples of such countries?
>>>Well, Japan, Korea, China, Taiwan, Arabic regions, etc. If the
>recipient
does not have a Unicode-capable mail reader the content in the native
languages in those regions is entirely lost if the sender used Unicode.
So it is not so easy to start defaulting to Unicode and damn the
torpedoes.

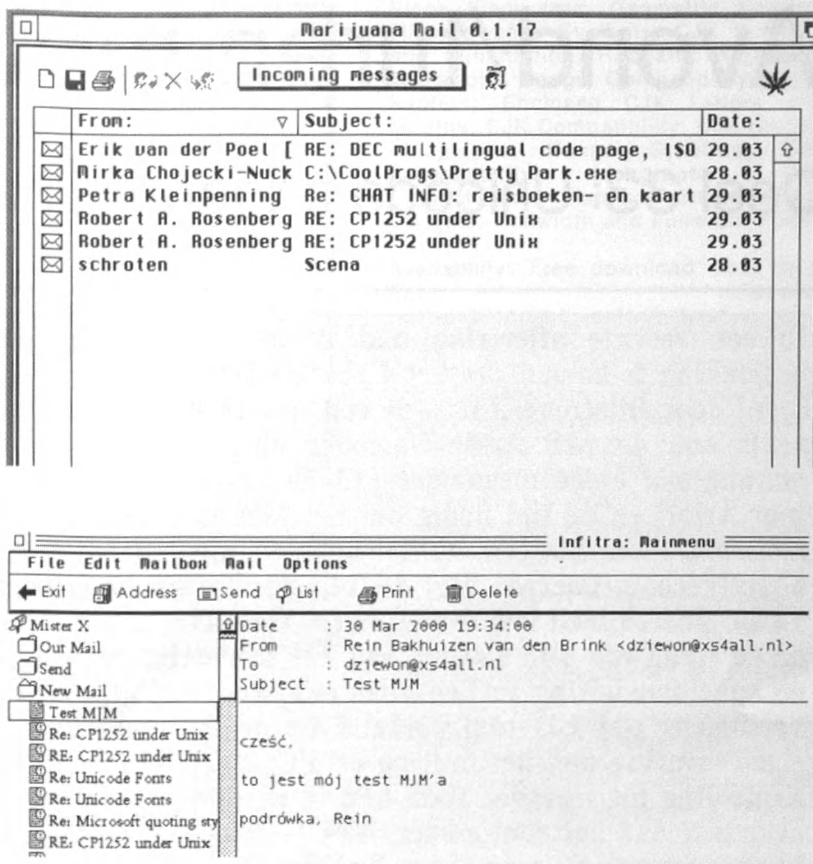
> Not many people know that IE5 and Office2000 send URLs in UTF-8 by
> default.

I don't know about Office2000 and MacIE5, but I believe WinIE5 only
sends the part *before* the question mark '?' in UTF-8 by default (for
URLs that contain a query part). The last part (form submission) is
sent in whatever encoding was chosen for that (usually, the same
charset as the form itself).
>>>Yes.

> We got significant complaints in Korea and Taiwan
> where there were apparently a significant number of ISPs supporting
> local characters in URLs by assuming the local encoding (KSC-5601or
> Big5) so we had to turn UTF-8 off by default there, but in most other
> areas it went over alright.

I find it quite interesting that you only had to turn it off for Korea
and Taiwan. I wouldn't have been surprised if you had to turn it off
for a bunch of other countries, such as Japan, etc. Thanks for doing
the trailblazing!
>>>We also thought Japan would cause more of a stink, but it seems
>Japanese
URLs (before the "?") are not yet common on the internet, although
perhaps more common in intranets.

Erik
```

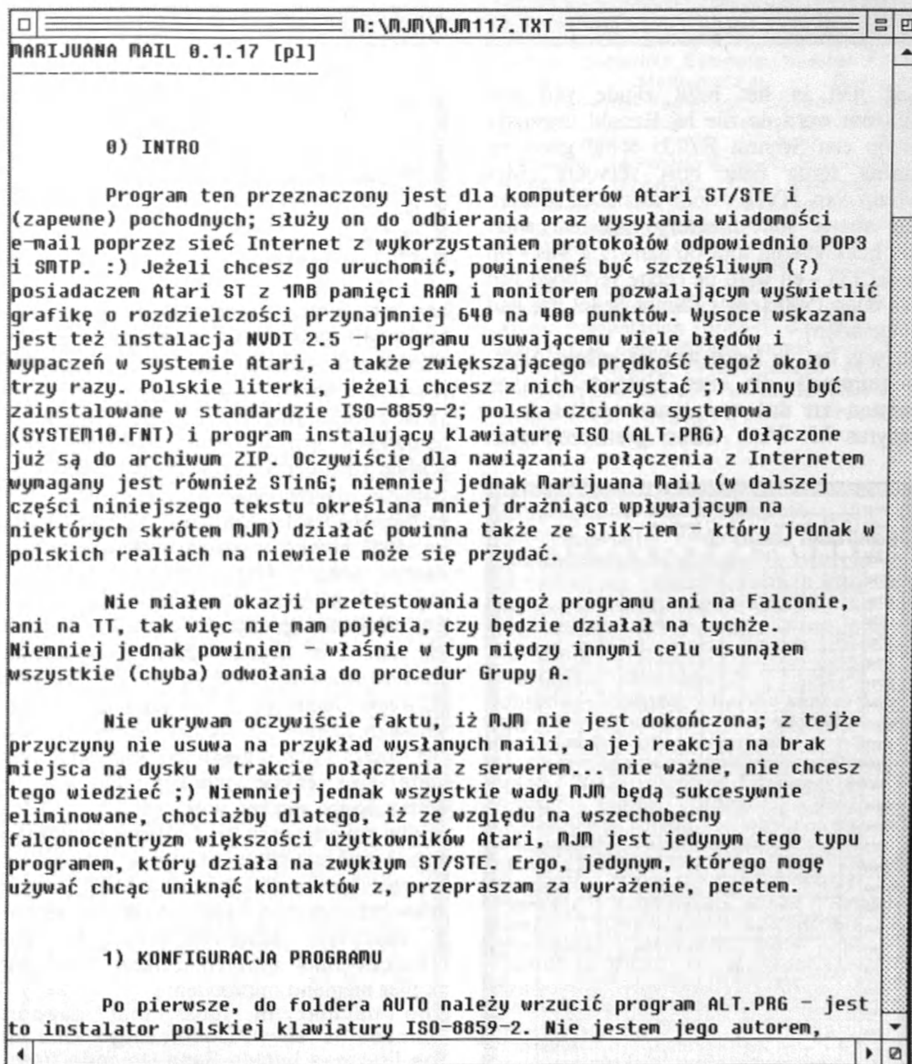


Marijuana Mail if freeware. You don't expect me to demand any money for that shit, do you? Well, I know MJM is *not* a great application. I have written it mainly for myself, since all other e-mail clients for Atari required such things as N.AES, VGA display, AV_SERVER and so on... but I just wanted an e-mail client, and I always thought there is little connection between VGA display and sending e-mail. Well, coming back to MJM status: as I said, it is freeware, and it means you may put it on your webpage, share it with your girlfriend, give it to the people in the street for free, etc. You may also have one copy of Marijuana Mail for your own use, it is legal :))
But you *cannot* change the contents of the archive. It is not public domain. If it were, I would include the sources. You *cannot* put it on cover disk or cd-rom without my permission. You *cannot* sell MJM - give it for free if anyone needs it.

En over de naam:

I do not advocate smoking marijuana by calling that application Marijuana Mail.... Just in case you wanted to send DEA agents (or whatever they are called) to me. In fact it need not to be advocated, since everybody smokes it.

Rein Bakhuizen van den Brink


M:\MJM\MJM117.TXT

MARIJUANA MAIL 0.1.17 [pl]
----

0) INTRO

Program ten przeznaczony jest dla komputerów Atari ST/STE i (zapewne) pochodnych; służy on do odbierania oraz wysyłania wiadomości e-mail poprzez sieć Internet z wykorzystaniem protokołów odpowiednio POP3 i SMTP. :) Jeżeli chcesz go uruchomić, powinieneś być szczęśliwym (?) posiadaczem Atari ST z 1MB pamięci RAM i monitorem pozwalającym wyświetlić grafikę o rozdzielczości przynajmniej 640 na 400 punktów. Wysoce wskazana jest też instalacja NVDI 2.5 - programu usuwającemu wiele błędów i wypaczeń w systemie Atari, a także zwiększającego prędkość tegoż około trzy razy. Polskie literki, jeżeli chcesz z nich korzystać ;) winny być zainstalowane w standardzie ISO-8859-2; polska czcionka systemowa (SYSTEM10.FNT) i program instalujący klawiaturę ISO (ALT.PRG) dołączone już są do archiwum ZIP. Oczywiście dla nawiązania połączenia z Internetem wymagany jest również STinG; niemniej jednak Marijuana Mail (w dalszej części niniejszego tekstu określana mniej drażniąco wpływającym na niektórych skrótem MJM) działać powinna także ze STiK-iem - który jednak w polskich realiach na niewiele może się przydać.

Nie miałem okazji przetestowania tegoż programu ani na Falconie, ani na TT, tak więc nie mam pojęcia, czy będzie działał na tychże. Niemniej jednak powinien - właśnie w tym między innymi celu usunąłem wszystkie (chyba) odwołania do procedur Grupy A.

Nie ukrywam oczywiście faktu, iż MJM nie jest dokończona; z tejże przyczyny nie usuwa na przykład wysłanych maili, a jej reakcja na brak miejsca na dysku w trakcie połączenia z serwerem... nie ważne, nie chcesz tego wiedzieć ;) Niemniej jednak wszystkie wady MJM będą sukcesywnie eliminowane, chociażby dlatego, iż ze względu na wszechobecny falconocentryzm większości użytkowników Atari, MJM jest jedynym tego typu programem, który działa na zwykłym ST/STE. Ergo, jedynym, którego mogę używać chcąc uniknąć kontaktów z, przepraszam za wyrażenie, pecetem.

1) KONFIGURACJA PROGRAMU

Po pierwsze, do foldera AUTO należy wrzucić program ALT.PRG - jest to instalator polskiej klawiatury ISO-8859-2. Nie jestem jego autorem,

Avond/turen met Fonts

Deel 33: Unicode ondersteunende fonts (4)

In een recente aflevering had ik al aangekondigd met een bespreking te komen van het Cyberbit font. Cyberbit - geproduceerd door Bitstream Inc. - is een van de monsterachtige fonts zoals ook de MS Arial Unicode. Monsterachtig vanwege de omvang van enige megabytes [13Mb voor Cyberbit resp 23Mb voor Arial] en de tijd nodig om het font te laden. En voorzover mogelijk - om het font te downloaden van het Internet. Ruim 6Mb [gecomprimeerde file] downloaden is voor mijn bescheiden 28K8 modem toch iets te veel werk. Gelukkig mocht ik rekenen op de steun van Ton Ketting van het voormalige Bearboard. Via de kabelaansluiting verliep alles een stuk sneller en goedkoper. Vervolgens een CD-rom gebrand en de file opgestuurd. Ton's eigen ervaring met het font op de PC onder MS Word gaf geen aanleiding tot vreugde. Toch had ik al eerder van Rainer Seitel begrepen dat het font onder NVDI op een simpele TT moest kunnen worden gebruikt. En dat met slechts 4+4 Mb geheugen??

Nog niet in het bezit zijnde van een CD-rom werd de file bij Ronald uitgepakt en op een Syquest EZ135 schijf gezet en daarna terug naar huis vervoerd. Met behulp van NVDI's font-cache CPX werd een aparte font-directory ingesteld waar ook het Cyberbit font op aanwezig was - op de EZ135 - en werd de cache verhoogd van 192 naar 1500 [zoals Rainer Seitel dat had aangeraden].

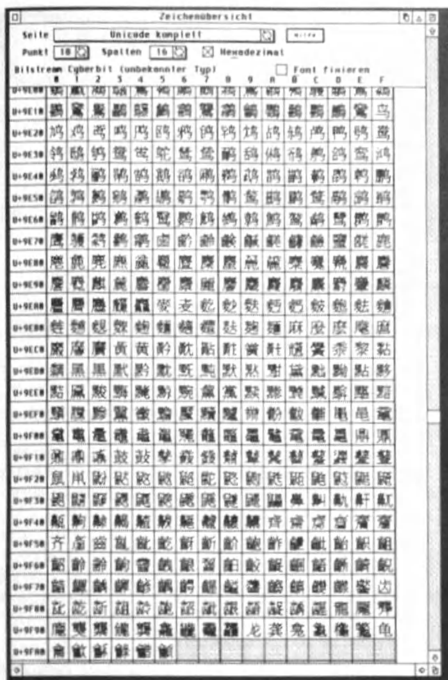
Nu was het de beurt aan de enkele Atari-programma's die met Unicode kunnen omgaan en dus met name: Arkus 3 en Papyrus 7.5. Waar Arkus3 geen problemen had met fonts als Tahoma en LucidaSans Unicode - zowel bij het vinden en bij de display van de lettertekens - bleek Cyberbit iets teveel van het goede. In het font-keuzevenster was Cyberbit aanwezig maar na het aanklikken van de naam was het gelijk schluss - zonder foutmelding gecrashed.

Papyrus daarentegen had niet echt een probleem - slechts een lange adempauze om het font binnen te halen - en liep verder daarna soepel. Het aantal met Papyrus ingesteld groepen lettertekens binnen het font had niet gerekend op exotische talen als Japans of Chinees. Het was dus even zoeken. Maar eenmaal bij de CJK-groepen [Corean, Japanese, Chinese] aangekomen kwamen ze dan ook echt te voorschijn. Zij het traag - het presenteren van een bladzijde kost enkele minuten. De diverse screendumps spreken voor zich...

Welke groepen er in het Cyberbit-font zitten heb ik zelf niet zitten uitzoeken. Alan Wood daarentegen heeft op zijn website [http://www.hclrss.demon.co.uk/unicode/fonts.html] een zeer uitgebreid overzicht van 'Unicode-fonts' gegeven. Enkele zaken wil ik hier niemand onthouden:

The number of fonts that support Unicode is slowly increasing. One of the first was Lucida Sans Unicode from Bigelow & Holmes, supplied with a pre-release SDK for Microsoft Windows NT 3.1 in March 1993. Bitstream have also had an experimental Unicode font, CyberBit, for several years. The core fonts (Arial, Times New Roman and Courier New) for Windows platforms were converted to Unicode when Microsoft changed to the 16-bit WGL4 character set (652 characters) in place of the 8-bit ANSI character set (256 characters), and the numbers of characters in these fonts has continued to increase. Many of Microsoft's operating systems and applications come with additional Unicode fonts, and Office 2000 includes Arial Unicode MS, which includes all of the characters in version 2.0 of the Unicode standard. There are even shareware Unicode fonts, such as Code 2000.

Zoals Alan het formuleert - en dat blijkt ook wel - is het Cyberbit font verleden tijd



- je vindt het niet meer op de website van Bitstream Inc. Vergelijkbare fonts - ook van Bitstream zijn te vinden:

Bitstream CyberBase - 1249 glyphs in version beta v1.0 Platforms: Windows

Unicode ranges: Basic Latin; Latin-1 Supplement; Latin Extended-A; Latin Extended-B; Spacing Modifier Letters; Combining Diacritical Marks; Greek; Cyrillic; Hebrew; Arabic; Thai; Latin Extended Additional; General Punctuation; Superscripts and Subscripts; Currency Symbols; Letterlike Symbols; Number Forms; Arrows; Mathematical Operators; Miscellaneous Technical; Box Drawing; Block Elements; Geometric Shapes; Private Use Area; Alphabetic Presentation Forms; Arabic P resentation Forms-A; Arabic Presentation Forms-B

Availability: Free download from ftp://ftp.netscape.com/pub/communicator/extras/fonts/windows/

Bitstream CyberBit - 29,934 glyphs in version beta v2.0 This font file is around 12.7 MB, and using it can slow down your computer. Platforms: Windows

Unicode ranges: Basic Latin; Latin-1 Supplement; Latin Extended-A; Latin Extended-B; IPA Extensions; Spacing Modifier Letters; Combining Diacritical Marks; Greek; Cyrillic; Hebrew; Arabic; Thai; Latin Extended Additional; General Punctuation; Superscripts and Subscripts; Currency Symbols; Combining Diacritical Marks for Symbols; Letterlike Symbols; Number Forms; Arrows; Mathematical Operators; Miscellaneous Technical; Control Pictures; Optical Character Recognition; Enclosed Alphanumerics; Box Drawing; Block Elements; Geometric Shapes;



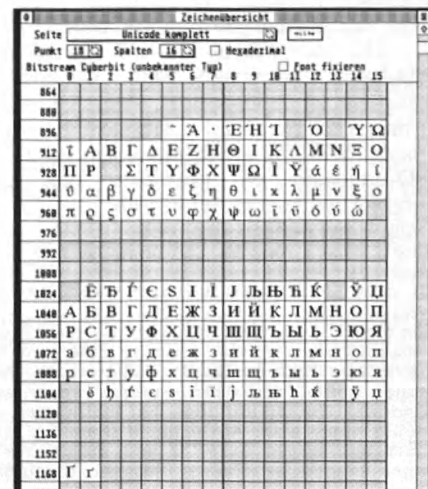


Miscellaneous Symbols; CJK Symbols and Punctuation; Hiragana; Katakana; Bopomofo; Hangul Compatbility Jamo; Kanbun; Enclosed CJK Letters and Months; CJK Compatibility; CJK Unified Ideographs; Hangul Syllables; Private Use Area; CJK Compatibility Ideographs; Alphabetic Presentation Forms; Arabic Presentation Forms-A; CJK Compatibility Forms; Small Form Variants; Arabic Presentation Forms-B; Halfwidth and Fullwidth Forms

Availability: Free download from ftp://ftp.netscape.com/pub/communicator/extras/ fonts/windows/

Bitstream CyberCJK - 28,686 glyphs in version beta v2.0 This font file is around 12.4 Mb, and using it can slow down your computer. Platforms: Windows

Unicode ranges: Basic Latin; Latin-1 Supplement; Latin Extended-A; Latin Extended-B; IPA Extensions; Spacing Modifier Letters; Combining Diacritical Marks; Greek; Cyrillic; General Punctuation; Superscripts and Subscripts; Currency Symbols; Combining Diacritical Marks for Symbols; Letterlike Symbols; Number Forms; Arrows; Mathematical Operators; Miscellaneous Technical; Control Pictures; Optical Character Recognition; Enclosed Alphanumerics; Box Drawing;



Block Elem ents; Geometric Shapes; Miscellaneous Symbols; CJK Symbols and Punctuation; Hiragana; Katakana; Bopomofo; Hangul Compatibility Jamo; Kanbun; Enclosed CJK Letters and Months; CJK Compatibility; CJK Unified Ideographs; Hangul Syllables; CJK Compatibility Ideographs; CJK Compatibility Forms; Small Form Variants; Halfwidth and Fullwidth Forms

Availability: Free download from ftp://ftp. netscape. com/pub/communicator/extras/ fonts /windows/

Zelf heb ikgemerkt dat b.v. de Latin-2 niet echt compleet aanwezig waren, zij het manier te downloaden. Het wordt slechts geleverd via de MicroSoft pakketen: Office 2000 en FrontPage2000. Het Code2000 font moet vrij verkrijgbaar zijn. Alan vermeld wel de vindplaats maar niet hoe groot het font is - 13Mb zal niet ver er van af zitten.

Arial Unicode MS - 51,180 glyphs in version 0.84 This font file is around 23.0 MB, and using it can slow down your computer. Platforms: Windows

Unicode ranges: Basic Latin; Latin-1 Supplement; Latin Extended-A; Latin Extended-B; IPA Extensions; Spacing Modifier Letters; Combining Diacritical Marks; Greek; Cyrillic; Armenian; Hebrew; Arabic; Devanagari; Bengali; Gurmukhi; Gujarati; Oriya; Tamil; Telugu; Kannada; Malayalam; Thai; Lao; Tibetan; Georgian; Hangul Jamo; Latin Extended Additional; Greek Extended; General Punctuation; Superscripts and Subscripts; Currency Symbols; Combining Diacritical Marks for S ymbols; Letterlike Symbols; Number Forms; Arrows; Mathematical Operators; Miscellaneous Technical; Control Pictures; Optical Character Recognition;Enclosed Alphanumerics; Box Drawing; Block Elements; Geometric Shapes; Miscellaneous Symbols; Dingbats; CJK Symbols and Punctuation; Hiragana; Katakana; Bopomofo; Hangul Compatbility Jamo; Kanbun; Enclosed CJK Letters and Months; CJK Compatibility; CJK Unified Ideographs; Hangul Syllables; CJK Compatibility Ideographs;Alphabetic Presentation Forms; Arabic Presentation Forms-A; Combining Half Marks; CJK Compatibility Forms; Small Form Variants; Arabic Presentation Forms-B; Halfwidth and ullwidth Forms; Specials

Availability: Supplied with Office 2000 and FrontPage 2000

Code2000 - 29,898 glyphs in version 1.03Includes many characters that are difficult to find elsewhere, making it a useful font to assign to the user-defined encoding or character set in your Web browser, and well worth the $5 registration [shareware]. Produced by James Kass.

Platforms: Windows

Unicode ranges: Basic Latin; Latin-1 Supplement; Latin Extended-A; Latin Extended-B; IPA Extensions; Spacing Modifier Letters; Combining Diacritical Marks; Greek; Cyrillic; Armenian; Hebrew; Arabic; Syriac; Thaana; Devanagari; Gurmukhi; Oriya; Tamil; Kannada; Malayalam; Thai; Myanmar; Georgian; Ethiopic; Cherokee; Unified Canadan Aboriginal Syllabics; Ogham; Runic; Latin Extended Additional; Greek Extended; General Punctuation; Superscripts and Subscripts; Currency Symbols; Combining Diacritical Marks for Symbols; Letterlike Symbols; Number Forms; Arrows; Mathematical Operators; Miscellaneous Technical; Control Pictures; Optical Character Recognition; Enclosed Alphanumerics; Box Drawing; Block Elements; Geometric Shapes; Miscellaneous

Symbols; Dingbats; Braille Patterns; CJK Radicals Supplement; KangXi Radicals; Ideographic Description Characters; CJK Symbols and Punctuation; Hiragana; Katakana; Bopomofo; Hangul Compatibility Jamo; Kanbun; Bopomofo Extended; Enclosed CJK Letters and Months; CJK Compatibility; CJK Unified Ideographs Extension A; CJK Unified Ideographs; Yi Syllables; Yi Radicals; Hangul Syllables; Private Use Area; CJK Compatibility Ideographs; Alphabetic Presentation Forms; Arabic Presentation Forms-A; Arabic Presentation Forms-B; Halfwidth and Fullwidth Forms

Availability: Download from http://home .att.net/~jameskass/

In de uitgebreide lijst van Alan Wood ontbreekt b.v. het Vietnamees. De meeste andere Zuid-Aziatische talen zijn slechts te vinden in hierbovengenoemde Arial Unicode Sans resp. Code2000!

Unicode-discussies

Op de Unicode mailinglist worden vaak zeer interessante discussies gevoerd waaraan ook employees van MicroSoft, Netscape resp. Apple Inc. deelnemen. Dat de discussies soms hoog oplopen zal niemand verbazen.

In een discussie over diacritische tekens - accenten e.d. - werd duidelijk dat er een grote weerstand is ontstaan tegen de toevoeging van nieuwe combinaties van lettertekens met diacrieten. Met name wordt moeilijk gedaan over de wensen van Vietnamezen en Litouers!

Wie zulke combinaties nodig heeft moet maar een reeks van lettertekens + de diacrieten gebruiken en het aan de software overlaten om daarvan iets moois op scherm of papier tebrouwen. Kortom terug naar US-ASCII met 127 tekens en daarbij slechts een groot aantal diacritische tekens. Het probleem van hoe de lettertekens gesorteerd moeten worden zou dan ook voor programmeurs eenvoudiger te zijn op te lossen. Komt de 'a+acutus' [á] nu direct na de 'a' of ergens achteraan in het alfabet? Per taal zou dat dan ook nog wel eens kunnen verschillen!

Een tweede discussie waarbij MicroSoft direct de volle laag krijgt is het feit dat op het Internet al zeer veel teksten aanwezig zijn gecodeerd volgens Windows 1252. Windows 1252 lijkt zeer sterk op ISO-8859-1 [ofwel Latin 1] maar heeft een aantal extra lettertekens weggestouwd in het gebied C1: 128-159 wat eigenlijk is voorbehouden aan controle-tekens zoals ook het gebied C0: 0-31. Waar over dat laatste geen discussie is wordt het leeglaten van 128-159 in de ISO-codepages als verspilling gezien. Gebruikers van niet-PC's klagen over het vastlopen van hun computers als zo'n bericht binnenkomt:

Frank Cruz vs Doug Ewell:

> ... that terminal-host communication relies on character sets that comply with 4873 and 2022, and it implies, quite in contrast to the misguided who believe that terminals don't matter, that terminals are the ONLY thing that matter! It all matters. But why should there be two different 8-bit character sets for terminal-host communication and for Web browsing in the "Latin-1 languages", when a single standard one one would do?

> Some have suggested that those who read their email with terminals or emulators should "upgrade" their email clients to "properly" handle CP1252 and other private code pages. That's absurd. If I write or buy an email client that obeys all the rules, I should not need to change it constantly as creative new ways are found to break the rules. Others have suggested that it is the responsibility of end users to take defensive measures to prevent nonstandard character sets from hanging or confusing their terminals or emulators. That's not right either. Our terminals and emulators *use* the C1 controls in valid, real-life, standards-conforming applications. I do not know in advance if a particular email message is going to fry my terminal, especially if its character set is not announced. Anyway, what if I have a real terminal, such as a VT420? In that case, there is no recourse -- whenever such a message arrives, the terminal becomes useless and must be reset. The message can not be read unless you put the terminal into debug mode, in which case it will show C1 Control Pictures in place of "smart quotes" (and for that matter, C0 Control Pictures in place of CR, LF, Tab, etc).

MicroSoft verdedigt zich [enigszins terecht] tegen beschuldigingen met het verweer dat de 1252 codepage al bestond voordat de ISO-Latin 1 standaard werd. De angst met name uit de Unix-hoek - waar Unicode al min meer standaard ingebakken zou zijn - is dat Win1252 als de facto standaard de ISO-standaard en misschien ook de Unicode zou kunnen verdringen.

Doug Ewell poneert dan ook:

Here's what I have to contribute to this hot topic.

1. Tagging CP1252 text as "ISO²8859-1" is evil.

Don't do it. It should not be hard for either e-mail software or Web tools to determine if the source text contains characters in the range 0x80 to 0x9F andto apply a Windows-1252 tag if it does. For that matter, it should apply a US-ASCII tag if there are no characters above 0x7F. If you create Web pages tagged as 8859-1 that contain 1252 characters, your pages have a problem and users should not have to second-guess your tag; and if you write software that tags e-mail or Web pages incorrectly, shame on you.

2. "CP1252 is not a standard."

Oh, but it is. True, it's not an ISO or ANSI standard, not a de jure standard, but it IS a de facto standard. It is an industry standard. It is used by a LOT of people.

The difference between a de jure standard and a de facto standard is sort of like the difference in American law between direct evidence and circumstantial evidence. Any judge in the U.S. will tell you that circumstantial evidence IS evidence, although of a lower "quality" than direct evidence. Similarly, a de jure standard is usually preferable to a de facto standard, but the latter is still a standard.

Terecht wordt dan ook geopperd dat alle ISO-8859 codepages slechts tijdelijke oplossingen zijn en dat het wachten is op het beschikbaar komen op grote schaal van op Unicode gebaseerde software. Als het zover is dan maakt het ook niet echt uit of je converteert van Win1252 of van ISO-Latin 1.

Doug besluit met een wijze opmerking die ook wel eens van toepassing zou kunnen zijn op de Atari-gelederen:

4. "Does anyone else find it bizarre that we engage in so much internecine warfare on this list, when the whole purpose we are on it is to further the cause of Unicode?"

No, this is typical. I am on other Internet mailing lists, and most of them that support a cause have some sort of bickering between list members about who is more devoted to the cause or who represents the "true" solution or what is best for the cause. People are like that. That is why there are family squabbles, civil wars, and battles among and between religious groups.

Rein Bakhuizen van den Brink

Creatief met PovRay

Deel 16: diverse ditjes en datjes

Include files

De vraag was: 'zijn er regels voor het gebruik van include-files?' Die zijn er niet. Je moet gewoon eerst de handleiding lezen en dan gaan werken. Neem nu een include-file om bomen te maken. Die hebben intern erg veel parameters. Voordat je de daadwerkelijk 'include' van de file doet moet je eerst een aantal van die variabelen een waarde geven. Hoe die heten en waar ze voor zijn, dat staat in de handleiding en soms als commentaar in de tekst van de include-file zelf.
Van een iets andere aard is de vraag: 'hoe importeer ik een groot aantal files?
Stel dat je een heel aantal files hebt met namen als nep_00001.tga, nep_00002.tga enz. Hoe maak je nu die filenamen in een programmalus?' Als volgt; het is een kwestie van gewoon juist pakken van letters:

```
#declare TT = "nep_"
#declare FC = clock;
// replace with you image count or while
// count ?
#switch (FC)
//frame count FC=frame number
#range ( 0, 9)
#declare INCF=concat(TT, "0000", str(
FC,0,0), ".","tga") #break #range ( 10,
99 )
#declare INCF=concat( TT,"000" ,str(FC
,0,0),".","tga") #break #range (100,999)
#declare INCF=concat(TT,"00" ,str(FC
,0,0),".","tga") #break #range(10, 9999)
#end
 height_field { tga INCF smooth
// remember with strings do not use
// quotes ""
enz
```

Eigenlijk kan het nog simpeler: laat het maken van nullen over aan de subroutine:

```
image_map(gif concat(Prefix,str(Current
Number, -2, 0))}
```

Lichtbuiging

Het is waar: in PovRay wordt een lichtstraal niet behandeld zoals in het echt. Een prisma splitst invallend wit licht niet in zijn regenboogkleuren b.v.
Maar er is wel een 'ior' voor de brekingsindex. En de effecten daarvan worden wel meegenomen kijk maar eens naar:

```
camera {
  angle 15
  location <0,2,-10>
  look_at <0,0,0>
}

light_source { <10, 20, -10> rgbf 1 }

blob {
  threshold .65
  sphere { <.5,0,0>, .8, 1
     pigment {rgbf 1} }
  sphere { <-.5,0,0>,.8, 1
     pigment {rgbf<1,0,0,1>} }
  finish { phong 1 }
 interior{ior 1.5}
}

plane{y,-20
     pigment{checker rgb 1, rgb0}
     rotate 20*-x}
```

Veel bomen

Nu ik het toch over bomen hebben: wat kan je het beste gebruiken?. Ik zou zeggen: begin met Paul T. Dawson's tree-include. Daar hoef je niet zoveel zelf te regelen. Dat wordt wel anders als je TomTree gaat gebruiken of MakeTree. Maar daarover heb ik het al vorige keren gehad. Je kan dan wel veel meer vormen maken maar het is meer werk en uitproberen. Met PTD Tree komen veel mensen kennelijk in de verleiding om hun scène vol te zetten met bomen (1500 in dit geval). Dat gaat mis: na een paar uren nog bezig met parsen en enorme files worden gecreëerd. Na 5 uur is er maar mee gestopt.
Nadere inspectie leert dat in lussen een groot aantal malen de include-file wordt, inderdaad, ge-included. Dan blijft PovRay bezig met parsen.
Wat er moet gebeuren is een boom gewoon een aantal malen te gebruiken. Als je hem roteert dan valt dat niet zo gauw op. Zeker met de struiken in de voorbeeld-scène: die mogen best op elkaar lijken. Maar ja ga je honderden bomen zetten die uit honderdduizenden onderdelen bestaan dan schiet je rendertijd omhoog. Als bomen ver weg staan dan zijn details niet van belang. Je kan dan met blob-vormige bomen volstaan: een simpele stam met erop een vervormde blob met 'loofbomenpatroon'.

Op het net

Nu bijna iedereen wel een Windhoos heeft en verlekkerd heeft zitten staren naar al die prachtige kleuren en afbeeldingen op www-pages is dit een moment om eens te vertellen waarnaar het goed surfen is. Om te beginnen is er http://www.povray.org de officiële site. Vandaar kan je overal terecht komen. Om te zoeken naar iets is er de enorme lijst met links van Ken Tyler op http://home. pacbell.net/ tylereng/links.htm
Wat betreft handleidingem moeten de producten van Sonya Roberts genoemd worden. Zeer lezenswaardig (in het Engels dan wel) en allemaal stuk voor stuk aanraders. Het is te vinden op b.v. http://www. spake.org/rtimes/article/povinx.htm.

Corona

Sinds de laatste zonsverduistering is het weer helemaal in om landschappen te maken met verduisterde zon o.i.d. Maar hoe maak je nu die corona? Dat probleem kom je meer tegen. De meest voor de hand liggende oplossing is een bol om je lichtpunt te hangen en die te vullen met media. Gebruik een sferische dichtheidsfunctie zodat de buitenkant van de bol ongemerkt kan overgaan in de rest van de wereld. In zijn algemeenheid wordt dit zoiets als:

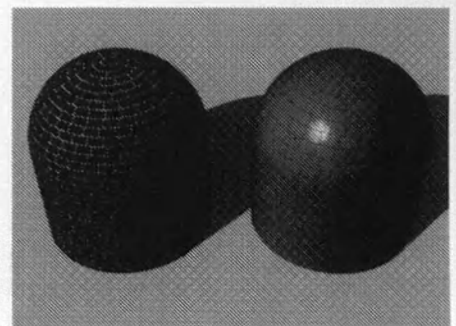
```
sphere {LIGHT_SOURCE_POSITION, 1
hollow
  pigment {color White filter 1}
  interior {
    media {
      emission color White
      density {spherical
        color_map {[0 color Black]
   [1 color White]}
      }
    }
  }
}
```

Er is ook de mogelijkheid om de mistbol te belichten van buitenaf. Het voordeel is: het rendert veel sneller. Maar pas dan op dat je elders geen ongewenste schaduwen krijgt!

```
sphere {LIGHT_SOURCE_POSITION, 1
hollow
  texture {
    pigment {color White filter 1}
    finish {specular 1}
  }
}
```

Glas

Iemand klaagde dat hij een soort glas gebruikt dat in de glass.inc file zit bijgeleverd bij de laatste versie van PovRay voor Windows. Er komen allerlei rare meldingen die zeggen dat 'interior' gemist wordt. Nu is er wat veranderd met de allernieuwste PovRay op dit gebied. Daar



heb ik al tijden geleden over gehad.
Ik neem het oude voorbeeld van het blauwe glas van de 'Vicks bottle'. dat moet nu zo beschreven worden:

```
#declare M_Vicksbottle_Glass =
material { texture {
 pigment { color rgbf
           <0.1, 0.15, 0.5, 0.9> }
 finish {
   ambient 0.1
   diffuse 0.1
   reflection .25
   specular 1
   roughness 0.001       }
 }
 interior{ ior 1.5} }
```

Gebruik je dus nieuw glas zal ik maar zeggen dan moet je aan de hand van dit recept de declaraties veranderen.
Een ander vraag hieraan verwant is: hoe maak ik doorzichtig melkachtig ('translucent' op zijn Engels) plastic?
Zorg eerst voor de juiste gladheid en glimmendheid van het oppervlak. neem dan als basis glas en ga de 'filter' waarde (van rgbf) veranderen. In de texture of pigment beschrijving is het zinvol om te sleutelen aan de 'transmit' (rgbt).
Om de juiste mate van melk-achtigheid te krijgen moet je zorgen dat je media veel scattering heeft. Vaak moet je het 'max-trace_level' van de waarde (default) 5 verhogen (zie de 'global_settings' waarin je dit moet opdragen). Hier volgen een paar dingen om houvast te hebben:

```
#declare test_plastic_finish = finish {
   ambient 0.7     diffuse 0.7
//    reflection 0.5
   refraction 1     ior 1.5
//    phong 0.3
//    phong_size 60      }
```

```
#include "colors.inc"
#include "textures.inc"
#include "stones.inc"

//global_settings { max_trace_level 15 }


camera{location< 0,0,-1> look_at< 0,0,0>}


light_source{ <-200, 0, -1000> color White}
light_source{ <0, 1000,0> color White}


#declare Edge = object{
 cylinder{<0,-.2,0><0,.2,0>,.05}}

#declare DieSide =
merge{
  object{Edge translate<-.2,0,0>}
  object{Edge translate<.2,0,0>}
  object{Edge rotate<0,0,90>
            translate<0,.2,0>}
  object{Edge rotate<0,0,90>
            translate<0,-.2,0>} }

#declare Corner =
   object{sphere{<0,0,0>,.05}}
#declare DieCube =
  merge{
  object{DieSide translate<0,0,.2>}
  object{DieSide translate<0,0,-.2>}
  object{DieSide rotate<0,90,0>
            translate<.2,0,0>}
  object{DieSide rotate<0,90,0>
            translate<-.2,0,0>}
  object{box{<-.2,-.2,-.25><.2,.2,.25>}}
```

en verder een texture:

```
#declare test_plastic_tex = texture {
   pigment { color rgbt
   <1.0, 1.0, 1.0, 0.4> }
   finish { test_plastic_finish }      }
```

Roest

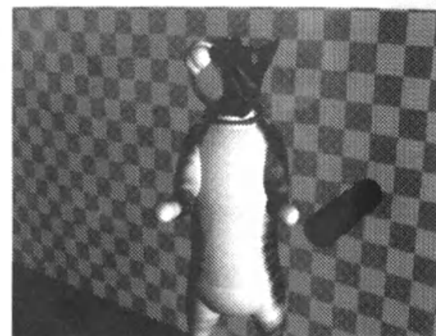
In de loop der jaren zijn vele metaal-oppervlakken gemodelleerd. Van Roestvrij Staal tot Geslagen Koper en alles daar-tussen. Het is alsof iedereen nieuwe glanzende en glimmende oppervlakten wil hebben. Verweerd koper is lastig te vinden b.v. Hetzelfde heb je met roest. Dan maakt een kombinatie van het juiste metaal-oppervlak en de verdeling en kleur (texture) van oxidatie veel uit. Ik kwam een mooi roestig soort ijzer tegen en dat is:

```
#declare Rusty_Iron2 = texture {
 pigment { granite
      color_map {
[0.0 rgb
 < 0.084314, 0.209804, 0.209804>]
[0.5 rgb
 <0.20, 0.20, 0.25>]
//main color
[0.6 rgb
 < 0.647059, 0.164706, 0.164706>]
//brown spots - rust
[0.6   rgb   <0.30,   0.120,   0.0010>]
//brown spots - rust
              }
   // scale .01     }
   finish { ambient 0.2 diffuse 0.6 }
   normal { wrinkles .1 }
scale .01
}  //end Rusty_Iron
```

Post-moderne lamp

Om een lamp te krijgen met een bol die op een niet-natuurlijke manier licht uitstraalt en wel beschrijfbaar als volgt: de buitenkant is niet stoffelijk, het licht komt uit het centrum en is zichtbaar doordat er als het ware rook hangt in de bol die dichter is naar het centrum toe. Dit moeten we met de lastige 'media' gaan gebruiken als volgt: (ik weet het: veel haakjes)

```
sphere{ 0, 1 hollow
    pigment{rgbf 1}
    interior{ media{  emission 4
 // a glowing media.
 // The high value overcomes
 // the absorption below
        density{spherical
        density_map{[0 rgb 0] [1 rgb 1]}
          poly_wave 2
          // this adjusts the falloffrate
 }
            }
       media{
// this media makes it get darker
// as it gets thicker
           absorption 2
           density{   spherical
 density_map{[0 rgb 0][1 rgb 1]}
                 }
           }
       }
}
```



Stenen muren

Ik wil niet meer terug komen op die stenen muren. Over rechthoekige bakstenen heb ik al genoeg verteld zo langzamerhand. Ze komen me de keel uit (en dat terwijl ik binnenkort het nodige zelf moet gaan metselen met echte stenen). Maar toch zal ik de vraag van Hans moeten beantwoorden. Die zit in de knoop met een scène waarin een duikboot-achtig geval voorkomt. Zijn bedoeling is dat er duidelijk aaneengelaste staalplaten zijn. Dat lijkt op bakstenen maar dat is het niet. De stomp toelopende neus en de cylindrische vorm laten het gewone baksteenpatroon hopeloos onbruikbaar zijn.
Maar Jeff Lee had zoiets bij de hand en heeft er over geschreven. Zijn baksteen-patroon loopt mee met het cylindrische oppervlak en ook op bolvormen kan je het gebruiken. Zijn include-file bevat natuurlijk een aantal extra in te stellen parameters. Er wordt gebruik gemaakt van macro's en dat is best wel handig. Zie maar:

```
texture { MakeSphericalPlates
(MainRad,PWidth, PHeight,JWidth,
 PlateTex,JoinTex) } texture {
MakeCylindricalPlates (MainRad,
PWidth, PHeight,JWidth,
 PlateTex, JoinTex) }
```

De eerste voor een bol en de tweede voor een cylinder. Je bent dus een beetje gebonden aan simpele vormen.
Er wordt nu niet gesproken over bakstenen maar over 'plates'. Als je de afbeelding bekijkt zie je dat die opgegeven hoogte en breedte behandeld worden als richtlijnen. Het is een kwestie van passen en meten en er moet een beetje met breedte een hoogte gesmokkeld worden om een net aaneen-gesloten patroon te krijgen.
De JWidth is de breedte van de lasnaden. Het texture van de plaat zelf geeft je door met PlateTex en de lasnaad met JoinTex.
Er zijn ook allemaal afspraken gemaakt waar gestart wordt met de verdeling, in welke richting enz. Soms komt het ongelukkig uit en vertonen de lasnaden een naar verloop onderling. Door de af-metingen van de plaaten te veranderen kan je meestal dit vermijden. Voor de rest: lees de bijbehorende handleiding en vergeet niet: er moet heel wat worden uitgerekend en dat kost tijd!

Lichtende objecten

Als ik het mij goed herinner heb ik tijden geleden verteld over het maken van TL-buizen en matglas gloeilampen die licht uitstralen en je scène verlichten. Lantarens en dergelijke kan je maken met behulp van de Look_like en wel als volgt:

```
#declare Lightbulb = union{
merge{
sphere{<0,0,0>,1}
cylinder{<0,0,1>,<0,0,0>,1
scale<.35,0.35,1>
translate .5*z}

texture{pigment{rgb<1,1,1>}
finish{ambient .8 diffuse .6}
}
}
cylinder{<0,0,1>,<0,0,0>,1
scale<.4,.4,.5>
texture{Brass_Texture}
translate 1.5*z}
rotate -90*x
scale .5}

light_source{<0,22,0>rgb 1
looks_like{Lightbulb}}
```

In dit voorbeeld heb je tegelijk voor het mooie een koperen fitting maar wel zonder schroefdraad. Gloeilampen met bajonet-fitting zijn zo ook te maken.

De heldere zon

Als we uiteindelijk onze scène afbeelden en ernaar kijken dan benaderen we de werkelijkheid maar heel gedeeltelijk. Waar ik op doel is de kontrastverhouding. Met helder zonlicht kunnen we makkelijk contrastverhoudingen hebben van 1 op 100.000. Dat haalt ons beeldscherm niet. Wees blij met een kontrastverhouding van 1 op 250 voor een gewone monitor. Een diaprojector (kleinbeeldfilm) geeft heel wat meer kontrast, dat kan ik u verzekeren. Helemaal slecht is het gesteld met afdrukjes op fotopapier. Ook inkjet kleurenprinters brouwen er weinig van. Je kan het kontrast wat ophalen door speciaal papier te gebruiken dat extra helder wit is. Ook een glad transparant oppervlak helpt om de kontrastindruk te versterken voor ons oog.
Nu werken wij met 24-bits kleur in het RGB-systeem. In PovRay werken we met bereiken van 0 tot 1. Zo geven we kleurenaandelen op en ook een zonnetje in de scène geven we een helderheid (lichtsterkte) van rgb 1).
Geven we onze lichtbron meer - zeg 100 - dan zal je zien dat kleuren in je scène wegbleken. Het lijkt dan op een overbelichte foto.
Er zijn maar een paar gevallen waarbij je lichtbronnen meer dan de normale lichthoeveelheid laat uitstralen bijvoorbeeld als het licht een lange weg door mist heen moet afleggen (omdat onderweg licht wordt geabsorbeerd en verstrooid).
Voor de rest zal je met wat trucs een groot kontrast moeten suggereren. Heel fraai werken b.v. nagemaakte weerpiegelingen in het lensensysteem van de camera. Dit kan je nadoen met de 'lens flare' waar ik het ook al eens eerder over gehad heb.

Architectuur

Maakt een architect een foto van een gebouw dan zit die met het probleem van de perspectivische vertekening. Toch zou die een soort 1 op 1 afbeelding willen hebben van de platte gevel. Je hebt balg-camera's voor dit doel waarbij de voorkant en de achterkant van de camera in allerlei standen gezet kunnen worden. Zet b.v. het vlak van de lens vertikaal evenwijdig aan de gevel (die kijkt er dus recht op). Beweeg nu de achterkant (waar het beeld op geprojecteerd wordt via de lens) naar beneden maar houd hem evenwijdig aan het vlak van de lens (en de gevel). Dan kan je het perspectief-effect kwijt raken. Het is dan wel te hopen dat de dakrand nog te zien is.
Iets dergelijks kan je ook in Povray doen. Waarom zou ik niet zo direct weten want in de virtuele wereld ben je niet aan de zwaartekracht gebonden. Je gaat de 'shear' als volgt gebruiken:

```
global_settings {assumed_gamma 1.0}
light_source {<500,500,-500>,1}
#declare Shear= transform {
  matrix < 1, 0, 0,
           0, 1, 0.3333,
           0, 0, 1,
           0, 0, 0 >
}
camera {
  location <0.0, 0.01,-1.5>
  look_at  <0.0, 0.5, 0.0>
  angle 95
  transform Shear
}
plane {
  y, 0
  texture {
   pigment {
     checker color rgb 1, color rgb <0,
0, 1>
     scale 0.25
   }
  }
}
box {
  <-0.5,0,-0.5>,<0.5,1,0.5>
  pigment {rgb 1}
}
box {
  <-0.5,0,-0.5>,<0.5,1,0.5>
  scale 0.5
  translate <0.75,0,-0.5>
  pigment {rgb 1}
}
```

Let er wel op dat de vista-buffer afstaat want anders gaat het mis en vraag men niet waarom want dat weet ik echt niet.

Piet Vogelaar

Slotwoord van de redactie
Niet alleen de cursisten weten het (ze hebben het voor hun ogen zien gebeuren), maar nu het hele dorp het ook weet wordt het tijd om de lezers van dit blad van een paar verwikkelingen op de hoogte te stellen. Voor Piet gaat het leven er wat anders uitzien. Hij gaat verhuizen en samen met Jolanda en Manon de kaasboerderij 'de Bronnen' (zie bijgaande foto) verder runnen. Ook komt er binnenkort een dubbele gezinsuitbreiding. Dus zal hij voorlopig niet veel tijd en energie hebben om de PovRay cursus voort te zetten.

Nu is het karakter van de cursus natuurlijk ook veranderd sinds afgelopen lente: iedereen heeft een Windhoos en heeft kennis gemaakt het de 3 dimensionale editor voor PovRay geheten Moray. Het karakter van de vragen en de inhoud van veel cursusdelen is niet meer relevant voor Atari gebruikers. Ook vergt versie 3.1 van PovRay zoveel rekenkracht van de computer dat het niet leuk meer werken is op de Atari ST computers.
Het is niet uitgesloten dat zo nu en dan nog korte stukjes van Piet gepubliceerd zullen worden maar uitgebreide PovRay artikelen zoals in het verleden zijn er niet meer bij.
(red.)



Van het net

nieuwtjes en discussies

Midi-timing

Iemand begon te roepen dat op zijn ST de timing van de MIDI beter was dan op zijn 450 MHz Pentium 3 onder Windows. Andere mensen moesten dat ook beamen maar met die aantekening dat het niet een hardware zaak is maar een kwestie van hoe erg real-time het operating systeem kan zijn. Met real-time bedoelen we: hoe lang duurt het voor de computer op een signaal reageert met afhandeling van de daarvoor benodigde zaken? Er is gewoon geen populair Operating System (ook niet Linux en ook niet Mac OS) die gegarandeerd op tijd of binnen een minimaal gegarandeerd tijdsverloop een interrupt afhandelt. Wil je werkelijk real-time werken en toch multi-tasking doen dan kom je terecht bij industrie-operating systemen zoals OS-9. Zelfs de real-time mogelijkheden waarover bij Windows NT zo hoog wordt opgegeeven zijn niet echt bruikbaar voor tijd-critische zaken.
Neem de bediening van aan sampler van 100 kHz, 16 bits en 64 kanalen ((bij technisch meten komt dit voor b.v.). De real-time-respons van W-NT kan 0,5 sec bedragen! En dat bij 100 KHz? Niet echt bruikbaar.
Maar - en daar gaat het hier om - bij single-tasking systemen weet de applicatie dat alleen hij de volle hardware tot zijn beschikking heeft. Zo een situatie levert goede en betrouwbare minimum-responstijden op. Het kan zijn dat je toch geen goede responstijden krijgt op een ST bij real-time verwerking. Dan kan je de muis afzetten want dat scheelt weer een af te handelen interrupt en ook valt in noodgevallen te overwegen om de video van het beeldscherm af te zetten. Maar een dergelijke noodzaak ben ik nog niet tegengekomen. Maar sommige muziekprogramma's zetten wel eventjes de muis af.
Je kan wel redelijke timing krijgen op een moderne PC maar dan moet je terug gaan naar het oude vertrouwde MS-DOS in single-tasking mode. Er is dan geen grafisch interface maar de respons is goed.
Met moet bedenken dat bij sequencing een precieze timing moet worden aanhouden. Een drum die 1/64 tel uit de pas loopt merk je al! Men zegt wel dat de timing op de PC niet 'tight' genoeg is.

Real time OS-9

Een van de weinig echte real-time operating systemen die nog steeds veel in de industrie gebruikt worden (en in de ruimtevaart) is OS-9. Ooit begonnen voor de 6809 CPU is het geëvolueerd naar 680xx CPU's en later ook naar Intel, VAX en Dec Alpha CPU's om er een paar te noemen. Er zijn zelfs twee implementaties voor onze computers: de ene komt van Reccoware Systems in Duitsland en werd verkocht door o.a. Cumana in Engeland. De andere was een meer 'officiële' port van Microware zelf. Wat er allemaal van is geworden is onbekend ook bij http://os9archive.rtsi.com /os9faq.html is niet veel te vinden.
Heeft iemand nog ergens OS-9? De redactie zou graag een exemplaar hebben!

Olympia

Nadat ik had verteld in de newsgroup dat ik last had met Olympia (je weet wel, software om foto's te downloaden van digitale camera's en om die camera's in te stellen) kwamen er diverse reacties. Mijn probleem is: het lukt met MagiC maar niet met N.AES
De eerste vraag is: wat voor fileselector gebruik je?
Zelfs als je het afschuwelijke WDialog in gebruik neemt (waar Olympia op staat dat dat gebeurt) dan kan het mis gaan vanwege de fileselector. Een hoop AES-error-meldingen verdwijnen als je 'Boxkite' gebruikt. Reden? Onbekend. Dat het goed gaat onder MagiC is ook mysterieus. Het zal logischerwijze te maken hebben met de manier waarop bij MagiC de fileselectorbox aangeroepen wordt. In ieder geval is ergens in de handleiding van Boxkite een opmerking te vinden dat de 'afwijkende manier van aanroep door MagiC ondersteund wordt'.
Daarmee zouden dan Freedom en Selectric ook niet helemaal goed functioneren bij typische MagiC-applicaties.
Een andere mogelijkheid is dat bij mij de Olga en de desktop 'Thing' niet goed staan ingesteld.
In ieder geval is uit verdere reacties duidelijk geworden dat

1. Olympia werkt met MagiC vanaf versie 3 als Wdialog tenminste gebruikt wordt.
2. op een 1040 ST met Tos 1.02 (en 4 Mb geheugen) werkt het
3. Olympia werkt alleen als NVDI-versie 5 of nieuwer er is. De handleiding stelt dit duidelijk.

De nieuwe Milan komt ook met al de zaken die Olympia nodig heeft (Magic, NVDI, Olga, CAB, ST Guide) kant-en-klaar geïnstalleerd. Dus voor die mensen is Olympia heel makkelijk aan het werk te krijgen.
De vraag blijft staan: in hoeverre moeten programmeurs nog denken aan mensen met een gewone 8 MHz 1040 ST met 1 Mb geheugen en Tos 1.0?

Phenix

De sage van de legendarische Phenix gaat verder. Nu komt er weer een bericht dat er een nieuw ontwerp is van deze Franse Atari-kloon. Het ontwerp is nu geoptimaliseerd voor de 68060 CPU wat inhoudt dat het SDRAM-geheugen op volle snelheid kan lopen en niet (dat zeggen ze tenminste) op halve snelheid zoals tot nu toe met alle 68060 computerboards het geval is geweest.
De oplossing voor de DSP-chip is gevonden in een PCI-kaart die een 56301 DSP bevat met veel geheugen en een 20-bits A/D- en D/A-converter die tot 90kHz zou kunnen sampelen. Maar inmiddels is die kaart die de bedenkers op het oog hadden alweer antiek. Modern is een DSP-56311 die met 150 MHz klok werkt en een voedingsspanning van 1,8 Volt in plaats van 3,3 V nodig heeft. Natuurlijk heeft die opvolger van onze DSP wat meer mogelijkheden.
De vorige keer was al bericht over de moeilijkheden die er zijn om een werkend operating systeem te maken. Al jaren doet de naam 'Dolmen' de ronde. Voor zover valt op te maken uit de Franse teksten is Dolmen echt verleden tijd en zal het MiNT worden.
Nu we het toch over DSP's hebben: bij Woller wordt gewerkt aan een Falcon-compatibele DSP-kaart voor in de nieuwe Milan.

Browsen

Met 'Adamas' blijft men problemen houden. De hoop dat je ook echt Javascript zou kunnen gebruiken is ijdel gebleken. Na wat gewirrewar in de newsgroup kon niemand een wwww-page aangeven met Javascript waarbij Adamas werkte. De truc om de foutmeldingen af te zetten werkt wel maar daarmee heb je nog geen Javascript bruikbaar. Er zijn diverse pages op het net gevonden die Adamas gewoon vastzetten. Zo erg zelfs dat een totale reset nodig is. Ook de paar bezitters van een Hades computer weten te rapporteren dat het bij hun niet op gang wil komen. Wat een programma natuurlijk niet mag doen is met bommen smijten als die een zgn. progressief JPEG-beeld binnen krijgt. Dat soort programmabugs maken software onbruikbaar.
Met het afzetten van de Javascript ondersteuning lukt een beetje browsen wel maar kan je de nieuwe kopers van de toekomstige Milan opzadelen met een browser die zo rammelig werkt?
Dat op de CeBit in februari een Milan te

zien zou zijn is niet waar gebleken. Men zit met een motherboard (1) en wat losse componenten maar de drivers zijn niet klaar.
Dat is ook logisch want waar moet men b.v. aan werken als nog niet eens vast staat hoe de USB-poort erin komt te zitten? En NVDI zal toch in staat moeten zijn om ook USB-printers te bedienen. Om dan maar niet te spreken van al die scanners, modems, webcams enz. Ook zitten ze met het probleem van de grafische kaart. Hardware die gebruik maakt van PCI zonder de AGP wordt zeldzaam. Dan toch maar een grafische AGP-poort erbij zetten? In elk geval loopt alles langzamer dan men vorige zomer dacht. Er werd gezegd dat met Kerstmis er Milan II machines zouden zijn. Ondertussen is het Pasen en tussen prototype en productie-exemplaren liggen meestal wel 4 maanden. En je zit met printplatenmakers net zoals bij drukkers: je hebt een deadline en ga je daar over dan moet je wachten tot ze tijd over hebben om je opnieuw in de productie in te plannen. Op het moment dat ik dit schrijf is het (ik zie het foldertje voor me) 18 maanden geleden dat werd aangekondigd dat er een 68060 upgrade voor de bestaande Milan zou komen.
Het was heel veel jaren geleden dat we ook door Atari zo behandeld werden. Nu na 2 jaar zitten nog mensen te klooien met de seriële poorten van hun Milan en is er nog steeds geen extra hardware voor muzikanten. Uit Frankrijk komt ook een bericht. De firma APak in Parijs verkoopt Atari-spullen en beloven dat ze het prototype van de Milan (die er ook was op de beurs in Hannover) gaan laten zien op de Silicium-beurs in Villeneuve. Er zal veel geïnstalleerde software zijn en men kan ook zelf eigen meegebrachte software testen. Ze verwachten als prijs in Frankrijk ongeveer fl 2200,- te moeten rekenen. Ergens verder in deze uitgave zal een beursverlag staan.

Web page maken

Dat kan met de Cadenza Software geheten 'Web Wizard' Zie http://www.cadenza.ukf.net of met 'Joe' dat ook op de Falcon werkt: http://www.multimania.org/nef/

Floppydisks

De oudste floppydisks die nog bij Atarianen in gebruik zijn kunnen inmiddels 15 jaar oud zijn. Doen ze het na zo'n lange tijd nog? De vraag kwam nadat iemand levend in een tropisch klimaat klaagde over leesfouten op disks die een jaar gelegen hadden. Inspectie van de disk zelf leverde op dat er een soort schimmel was gaan groeien. Op de een of andere manier zouden de poetsdoekjes in de casette (een soort dun geweven vilt-achtig vlies) een voedingsbodem zijn geworden voor schimmel. Ik dacht dat ze meestal van een soort plastic (Tyvec) gemaakt werden maar het kan zijn dat goedkope witte merken gewoon filtreerpapier o.i.d. van cellulose gebruikt hebben wat zou kunnen gaan schimmelen.
Maar voor de rest blijkt uit berichten van andere die-hard Atarianen dat over het algemeen oude diskjes, droog en stofvrij opgeslagen ook na 15 jaar nog leesbaar zijn.
Dat is ook de ervaring bij het secretariaat van de Stichting ST.

Toestscombinaties

De meest bekende is ongetwijfeld Cntl-Alt-Del die bijna iedereen kan gebruiken om de computer een reset te geven. Laatst zag ik dat zelfs Windows reageerde op Cntl-Alt-Del. Leuk te weten dat ons voorbeeld navolging heeft gekregen.
Al enige tijd kennen we het clipboard (een concept overgenomen van de Mac). Teksten en desnoods beelden en objecten (met Olga protocol b.v.) kunnen vanuit een applicatie worden overgebracht naar een prikbord dat bij het systeem hoort. Andere applicaties kunnen dan de inhoud van het prikboard weer binnenhalen. Dat is handig in editors: je selecteert een blok tekst en copieert het naar het prikbord. Een ander alternatief is, en dat is veel lastiger, eerst het blok saven in een file op disk.
Hoe je binnen een applicatie zaken naar het prikbord zendt kan verschillen. Maar als regel doe je iets met de Shift-toets terwijl je iets uitkiest. Probeer maar eens wat Shift-Control-C doet. Of kijk eens in je handleidingen wat er geregeld is voor clipboard gebruik.
In ieder geval (ik zit nu toch in de editor QED te typen) werkt de Shift met de Copy en de Control-C. Best handig soms.

Printers en Atari Works

Ooit heeft Atari een soort office-pakket uitgebracht dat Atari Works heet. Diverse applicaties werken daarbij nauw samen. Maar het is al oud spul. Het is netjes geprogrammeerd maar met alle moderne toeters en bellen die multi-tasking meebrengt bemerkt men toch rare zaken. Op een Falcon met NVDI5 en MagiC6 is er een probleem met het selecteren van de printers als je er meer dan eentje hebt (dat kan makkelijk: een Atari-laserprinter en een matrixprinter). Staat b.v. in de assign.sys file de laser als 21 aangemeld en de matrixprinter als 25 dan blijkt het naamveld van de printer leeg in de instelbox. Ook de NVDI-printerdialoog doet met Atari Works anders dan bij alle andere applicaties.
Met prnconf.cpx zou je de default printer moeten kunnen zetten. Maar met AW actief gaat dat niet. En zelfs na een reset lijkt het erop dat wat de cpx gezet heeft er niet toe doet. Het is allemaal niet ernstig maar wel lastig.

HAM-speed

Een radio-amateur die aan packet-radio doet ontvangt en zend met een snelheid van 9K6 bps. Een goedkope oplossing (een paar tientjes kosten) voor Atarianen is om wat te veranderen aan de MFP-configuratie (solderen) teneinde de juiste snelheid te krijgen voor deze gespecialiseerde toestand. Er is een L2STX-driver die host-mode packet progs ondersteunt. Voor meer informatie moet je bij http://www.qsl.net/pe1nib zijn.

Ati Rage pro

Deze grafische kaart duikt nogwel eens hier en daar op in tweedehands winkels en op PC-beurzen. Om die bruikbaar te maken in onze computers kan je kijken bij Johan op http://rand.thn.htu.se/ waar e.e.a. staat.

GfA Basic

Geregeld wordt gevraagd of er een mogelijkheid is om GfA Basic en software te gebruiken op de PC. Je kan wel proberen om GfA Basic onder een emulator in te zetten maar dat heeft weinig succes.
Een alternatief is GfA Basic voor onder Windows zelf. Na wat zoeken op het net kan je vinden dat dit inderdaad bestaat. Maar helaas: de prijs is om van te schrikken: fl 1100,- en dat is, gewend al we zijn aan de vriendelijke Atari-prijzen, wel erg veel geld.
Op de website is wel een 30-dagen probeer-demo te vinden maar of dat voldoende is om mensen zoveel geld uit de zak te kloppen, betwijfel ik. En dan nog. Hoeveel moet je veranderen opdat je oude programma's weer werken? Listings in GfA-format lopen niet. Maar heb je het in de vorm van .LST files dan is er een omzetprogramma. In hoeverre je daarna nog met de hand en met gebruikmaking van eigen intelligentie veranderingen moet doorvoeren is mij niet bekend. Misschien is het toch handiger om de Gemulator95 te gebruiken (die is freeware) en GfA Basic versie 3.60. Met de 'à la carte' patch moet het dan bruikbaar worden.

GUCK en MagiC

Het programma GUCK is heel handig als je gewoon onder TOS werkt. Op je desktop een file dubbelklikken en je krijgt te zien wat erin zit aan tekst. En als het een IMG-beeld is dan kan die dat ook nog tonen. Van Jan de Boer kregen we door dat helaas GUCK niet werkt met MagiC en dat hij uit arren moede maar zelf iets gemaakt had dat de naam ST-Viewer draagt. Er zijn wat extra foefjes. Bijzondere tekens kunnen b.v. een kleurtje krijgen wat het makkelijker maakt om snel te zien wat er op het scherm staat. Deze ST-Viewer moet je onder MagiC wel in single-mode starten.

Harddisksnelheid

Wil je meten hoe snel je harddisk is dan kan je dat doen met HowFast dat ook door het Duitse ST Computer tijdschrift gebruikt wordt voor testen in het verleden. De laatste jaren heb ik geen testen meer gezien van 'hoe snel is mijn harddisk aan de ST?'. Dat is misschien ook wel logisch want moderne harddisks zijn zo razendsnel en hebben zulke grote cachegeheugens dat wat je meet gewoon de maximale snelheid is die over de DMA-bus van de Atari kan of wat de TT of Falcon maximaal vanaf SCSI via de systeembus naar het geheugen kunnen transporteren. Er zijn al verhalen van mensen die met snelle IDE-drives in

de Falcon hogere transportsnelheden halen dan via de SCSI-bus!

N.AES nederlands

Van Godfried Cobben komt het bericht dat hij de Nederlandstalige aanvulling voor N.AES versie 2.0 en tools klaar heeft op zijn homepage.
http://www.luna.nl/~gncobben/n_aes.html en natuurlijk ook op de TransAction website http://www.altern.org/ta/

De Internetregels

Er zijn talrijke regels waaraan iedereen zich moet houden want anders wordt het een nog grotere chaos op het internet.
Zo kwam laatst weer de vraag: 'wat moet internet-software weten over gebruikte letters? Daar hadden veel mensen sterk afwijkende meningen over maar iemand sloeg de regels er eens op na en kwam met:
"3.1. What charset to use
"All protocols MUST identify, for all character data, which charset is in use.
"Protocols MUST be able to use the UTF-8 charset, which consists of the ISO 10646 coded character set combined with the UTF-8 character encoding scheme, as defined in [10646] Annex R (published in Amendment 2), for all text.
"Protocols MAY specify, in addition, how to use other charsets or other character encoding schemes for ISO 10646, such as UTF-16, but lack of an ability to use UTF-8 is a violation of this policy; such a violation would need a variance procedure ([BCP9] section 9) with clear and solid justification in the protocol specification document before being entered into or advanced upon the standards track."
RFC 2277 (See ftp://ftp.isi.edu/in-notes/rfc2277.txt or your favorite RFC site.)

GNU C vraag

- De vraag werd gesteld:
Welke archives moet ik hebben voor compiler, libs. gemlibs enz. en vooral waar is een fatsoenlijke handleiding te vinden voor de installatie? En vooral de programmeertaal zelf?
- En een antwoord was:
Voor gnu-c is het de moeite waard om eens op de SpareMiNT site te kijken. Daar zijn recente libs te vinden. Installatie is betrekkelijk eenvoudig omdat alles via de (van Linux bekende) RedHat Package Manager gedistribueerd wordt. Voor MiNT en toebehoren (GCC) moet je dus zijn op:
http://wh58-508.st.uni-magdeburg.de/sparemint/

Wat gebruikt men?

Op die vraag kwamen diverse antwoorden. Het is heel persoonlijk. Zie hier een reactie: "Wat staat er op mijn desktop?? Diskcake (gebruik ik nooit) Resourcemaster (gebruik ik zelden), Fastcopy (gebruik ik nooit) Smurf, Photoline, Papillon, Vision (gebruik ik nooit, wel mooie ikonen), Profiler, Ecopy, CDAPP (gebruik ik nooit), Two-in-one en Kobold gebruik ik wel veel evenals Papyrus (het meest), Sting en Cab (steeds minder), MyMail en Newsie zeer veel, Midifileplayer (zeer weinig), Qed (een enkele keer), Expresso (nooit), Wensuite 3.30c (een ramp), Imagecopy , Artworx, Pixart (nooit, maar wel weer hele mooie ikonen), GemView (vaak), Rufus (nooit meer, alle BBSsen zijn toch dood?), Olympia (nooit, ondersteunt mijn digitale Polaroid niet), Sweet 16 (soms, zeer goeie sequencer voor mijn OS), Chkdsk (eens in de 2 maanden), en van de normale desktopikonen de prullebak (heel vaak) en de diskdrive....
Toch laat ik het zo, want al die ikoontjes zijn een leuk gezicht (het kind in mij)."

CAB en bommen

Zo af en toe klagen mensen dat CAB vastloopt tijdens het browsen. Er is de laatste maanden geregeld over gepraat in de newsgroups maar een mogelijke oplossing wordt door Frank Szymanski aangedragen: een bug in de memory-mamagement van Pure Pascal die er al sinds lengte van dagen inzit. En alles dat met dit Pascal gemaakt wordt kan vastlopen. Er is een patch die op alle Pure Pascal-applicaties kan worden losgelaten dus ook op CAB. Volgens de maker werkte het bij hem voor Texel spreadsheet.
http://home.wtal.de/dk/me/atari_down.html

Van de TT

Alle klonen (op de Crow) na waren afgeleid van de TT. Direct-TT, Eagle, Hades. Alleen de Medusa was een complete doorontwikkeling van de TT met heel weinig compatibiliteit. De Milan is ook weer een kloon. Alle klonen probeerden "standaard" PC elementen te combineren met de Motorola structuur, dus zoveel mogelijk PCI componenten. Daarmee konden ze relatief goedkoop blijven. Het lullige is dat de PC wereld maar door racet, dus gfx kaarten zijn al door naar AGP, simms vervangen door dimms, de USB deed zijn intrede, nog te volgen door Firewire en wie-weet-wat-nog-meer. Kan je wel roepen "de schuld van Intel", maar welke fabrikant gaat zijn eigen ontwikkelingen belemmeren?

Game

Van Marcus de Omikronman (een nome de plume) komt het bericht dat het spel geheten 'Enemywar' op CD-ROM voor 58,- DM te krijgen is. Op die CD staat zowel het oudere Enemywar voor Atari ST/STE/TT als het nieuwe Enemywar II, dat ook op de Milan loopt. Beide versies zijn bovendien in twee varianten op de CD-ROM gezet: een keer als originele Atari-version en een keer in een voor de STemulator Gold (PC) aangepaste versie.
Om Enemywar II met de Milan moet men de Falcon030 versie samen met de soundsamples voor de STemulator-version gebruiken. Enemywar II vraagt nogal veel van de Falcon, maar de Milan zal er geen moeite mee hebben.
De eisen aan de hardware zijn: er zijn 800 x 600 pixels in 16 bit high-color (ook wel Falcon True Color genoemd) nodig op het scherm. De Milan blijkt kwa scherm in 16-bits kleur heel erg compatibel te zijn met Falcon True Color. (Wat betreft Enemywar II tenminste want erg veel Milans staan er niet in de buurt van Falcons.) De Falcon heeft mogelijk te weinig beeldpixels op het scherm (TV gaat altijd) maar dan kan je met een truc (virtuele beeldvergroting) toch uit de voeten. De Milan kan met zijn grafische kaart wel voldoende pixels en kleuren op het scherm zetten zonder meer. Er zijn nog wel problemen met het geluid op de Milan. Dat lukt de programmeur niet goed: 8 bit stereo gaat maar 16-bit niet. Vandaar het advies om op de Milan de soundsamples in 8-bit format te gebruiken. (De STemulator kan maar 8 Bit STE-geluid gebruiken). Of Enemywar II ook multi-tasking onder MagiC-Milan loopt is niet uitgeprobeerd. De auteur woont in Monheim am Rhein.

IConnect in de praktijk

Iemand op de redactie werkte met Emailer. Per ongeluk klikte hij slechts 1x op een link in de Emailer terwijl je er 2x op moet klikken dacht hij. Tot zijn stomme verbazing verscheen toen CAB en verbond hem met de link!
Dat lukt niet bij iedereen vandaar dat Dennis de volgende raad geeft: 'Om dit te kunnen doen moet je wel het een en ander correct configuren. Kijk na in magx.inf of Jinnee als AVServer staat aangemeld. Daarna moet CAB in Jinnee worden aangemeld als applicatie met de juiste extensies. In CAB moet je ook de juiste paden van de clienten instellen (Emailer, Fiffi, Teli, Chatter,...etc)
Als je IConnect als applicatie aanmeldt met de extensie iconf.cfg, dan wordt bij het aanklikken van ftp://, mailto: en http:// IConnect opgeroepen die je automatisch online brengt. Als in de cliënten de juiste opties zijn gekozen, dan zal IConnect ook terug uitloggen, na te hebben volbracht was nodig was... Alle IConnect cliënten behalve CAB kennen dit kunstje, alle cliënten kunnen ook onderling met elkaar communiceren en met behulp van Scripter kan je Scripts gebruiken die het werken aangenaam maken. Zo zit er bij Fiffi een script die door middel van een enkele muisklik bijvoorbeeld je website kan actualiseren, of wat dacht je van een script die alle dagen op een bepaald uur je mail afhaalt en verstuurt...'

Actueel nieuws

Op diverse plekken zijn er online magazines waar het over Atari gaat. Onlangs kwam ik tegen: http://www.wolfsburg.de/~w3punkt/at/red.tos/tos.htm
Dit is een nieuwe Atari-site met actueel nieuws.
Bij Caldera schijnt een source code van GEM te zijn die afkomstig is van GEM voor Intel. Het zit onder een soort GNU licence (GPL). Er is ook een Atari Developers Kit en de sources voor GEM Graph, GEM Write en GEM DTP. Als er iemand naar wil kijken:
http://www.devili.iki.fi/cpm/gemworld.html

Sterrekunde

Zo af en toe doen nog wel eens mensen iets met sterrenkunde en Atari-computers. Zo is Marcel de Meester bezig om zijn programma Universum te verbeteren. We (de hele newsgroup) ontvingen bericht van hem: Er is een nieuwe versie van mijn sterrenkundig programma Universum (V0.51 van 6 februari 2000) beschikbaar op mijn homepage.
Nieuw in deze versie is :
- Bij de berekening van de magnitude van Saturnus wordt nu ook rekening gehouden met de stand van de ring. Daardoor heeft de magnitude nu de juiste waarde.
- Universum kan bij de nevels uit de Messiercatalogus het Messiernummer zetten en niet enkel het NGC-nummer meer.
- Pluto kan nu ook voorgesteld worden!
- Er zijn heel wat bugfixes!
De nieuwe versie is te vinden op mijn homepage!
Wim DeMeester op mdemeester@village.uunet.be
Universumsite:
http://welcome.to/universum/
Murzim& Sirius site: http://members.xoom.com/sirmurpup

Editor

Het gerucht werd opgevangen alsdat Tempus Word 4.0 in aantocht is. Een nog groter deel van dit programma dan voorheen is in assembler taal geprogrammeerd. Dat belooft dus veel snelheid. Iets dat niet noodzakelijk is bij intypen maar wel heel welkom als grote teksten opnieuw 'gezet' moeten worden. Er is wel een 'maar' aan het geheel: er wordt gerekend op een 68030 CPU of nieuwer. Dus Falcon, TT, Milan. De ST-compatibiliteit wordt ter zijde geschoven.

ASH=M$?

Nadat er beweerd was dat de firma Application Systems Heidelberg de Microsoft van de Atari-scene was kwamen diverse mensen met een weerwoord. Ik kan u de reactie van onze medewerker Dennis niet onthouden:
"Dat ASH een mini MS is betwist ik. Als je een Atari kocht dan zat daar TOS op, en bij de Milan zit N.AES. MagiC wordt (voorlopig) nergens *gratis bijgeleverd*, iemand die MagiC installeert heeft hem bewust gekocht. Vrije keuze noemen ze zoiets, weet je wel? De software die ASH aanbiedt loopt inderdaad vlotter, mooier, ... etc. op MagiC, nogal wiedes als je het mij vraagt, die software is meestal geschreven met de bedoeling om het maximale uit MagiC te halen. Behalve sommige internet cliënten loopt alles op TOS, MiNT en Geneva. Het oogt misschien niet zo mooi, maar het draait. MagiC loopt ook op de allereerste ST en kan ook 15 jaar oude programma's draaien.
Geneva wordt voor zover ik weet niet verder ontwikkeld, MagiC is dus het enige commerciële alternatief. MiNT is freeware en volgt een andere route. Als je het mij vraagt dan valt het goed mee, er is tenslotte maar een handjevol software dat het niet doet op beide OS'sen. De kloof tussen MagiC en MiNT is dankzij N.AES ook kleiner geworden. Ik ben er van overtuigd dat ze beiden in de toekomst zelfs nog meer naar elkaar toe gaan groeien.
Dat ASH nu het grootste softwarehuis is op het Atari-platform heeft niets te maken met MS-taktieken. In tegenstelling met anderen hebben ze de Atari-markt altijd voor de volle 100% ondersteund, daar plukken ze nu de vruchten van. ASH is niet alleen dankzij MagiC groot geworden. CAB, Jinnee, Kobold, NVDI, Texel, Phoenix, Scripter, Signum ... etc zijn stuk voor stuk programma's die hun waarde hebben bewezen. Als je ziet wat een zooitje R.O.M, Mucs of Woller maken, dan is het toch niet zo moeilijk te begrijpen dat ASH eenzaam aan de top staat. Met uitzondering van Invers zijn ze immers de enige die professioneel bezig zijn.
Nog een bedenking: mocht ASH dan toch MS allures hebben, dan hadden ze het Atari platform al lang laten vallen. ASH is in Duitsland ook een grote jongen op het Mac platform. De verkoopscijfers van Atari-software zijn waarschijnlijk lachwekkend, veel geld zal er ook niet meer aan te verdienen vallen, de meeste klanten kopen nu immers updates, daar wordt je niet echt rijk van... Ik heb sinds een tijdje een goed contact met Oliver Buchman en mijn indruk is dat die man zich nog enkel met Atari inlaat omdat ie net zoals wij een beetje gek is, hij is een Atariaan.... "

Milan krijgt andere naam?

We ontvingen bericht dat de firma Axo een andere naam wil voor de Milan en alle overgebleven Atarianen worden verzocht mee te denken. Degene die een passende naam vindt krijgt als prijs een waardebon van DM 300,- die je korting geeft bij aankoop van een "Milan".
Er zijn al veel namen bedacht in de Duitse newsgroepen. Ik vind de naam "The Crow" wel passend maar die naam was in het verleden als ik het mij goed herinner door MABN te Schiedam al aan z'n opgevoerde (muziek) Falcon gegeven. De naam 'Atari' gebruiken is verboden vanwege het copyright van Hasbro die nu probeert goede sier met die naam te maken voor de ouderwetse spelletjes als Pong, Break-out e.d. 'Zou "@tari" wel mogen?' vraag Dan de Hulster zich af. Een Duitser vondt "Magic" voor de Milan wel geschikt. Maar die naam is weer een beetje van ASH te Heidelberg.
Andere mensen vragen zich af 'moet het per se een vogelnaam zijn? Want voor de goede orde, de naam 'Milan' slaat niet op de stad in Italië maar op de Duitse naam van een vogeltje. In ons land bij vogelaars bekend als de Milvus milvus (Rode Wouw of Rode Milan) dan wel als Milvus migrans (Zwarte wouw of Zwarte Milan).
Phoenix b.v. is ook een vogelnaam als we even af zien van het feit dat dit een nogal virtueel beest is. Of de echte Duitse naam 'Adler' in dit geval de voorkeur verdient betwijfel ik. Voor mensen die een heel goede naam denken te weten: meldt hem aan via de Milan site op het internet!

Beursverslag

In de atari-nederland mailinggroup gaf Martin "Nightowl" Byttebier een verslag van een beursbezoek. We willen deze bijdrage van Martin u niet onthouden. Hier komt het:
"Een paar weken terug kreeg ik via snailmail een uitnodiging voor 'Silicium 2000, Salon régional de l'informatique et du multimedia' op 4 & 5 maart in mijn postbus.
Je moet weten dat ik vorig jaar ook het salon bezocht heb, vandaar allicht dat ze mijn adres hadden en onder ons gezegd en gezwegen het was nu niet bepaald een beurs waar ik met weemoed op terugblik. Ik geloof dat ik toen welgeteld zo'n 30 minuten binnen geweest ben. Niet echt verwonderlijk als je weet dat het een multiplatform beurs is en ik hoegenaamd niet geïnteresseerd ben in pc's en Mac's. Tussen al dat geweld waren toch nog een viertal Atari-stands aanwezig, o.a. Oxo en Centek. Na de ontgoocheling van vorig jaar was ik niet echt van plan om ook dit jaar het salon te bezoeken.
Ik veranderde van mening echter toen ik merkte dat men de Milan II proto zou demonstreren.
Met behulp van een wegenkaart, die ik van de homepagina van de organisator van het evenement had gehaald, was het redelijk gemakkelijk het beursgebouw "Espace Concorde" in Villeneuve d'Ascq - een voorstad van Lille - te vinden.
Het verbaasde me wel een beetje dat er geen lange rij wachtenden aan de inkomsthal stonden. Niet dat ik daar rouwig om was, maar als er b.v. een pc-beurs georganiseerd wordt in Kortrijk is het absoluut geen zeldzaamheid dat men daar zo'n 20 minuten geduldig moet staan aanschuiven.
De inkomprijs, 20 FF (3.05 Euro) voor volwassenen en 10 FF (1.52 Euro) voor kinderen en studenten, was m.i. zeer schappelijk.
Het eerste wat ik daar zag was alleszins niet van dien aard om mijn gedachten omtrent pc's te wijzigen. Het hele rits pc's met 17 inch schermen waarop de aanwezigen hun spellusten konden botvieren. Tjonge, ik heb nog nooit zoveel auto's zien crashen en moorden zien gebeuren als nu. Enfin, ieder diertje zijn pleziertje. Mijn zoon van 6 jaar voelde zich natuurlijk direct in zijn sas, te meer daar er een paar stands verder een hele hoek voorzien was voor spelconsoles zoals Jaguar, Playstation en Dreamcast. Terwijl moeder de vrouw en zoonlief zich te pletter amuseerden met een of ander spelletje kon ik op mijn gemak eens rondneuzen. De Atari-stands waren al vlug gevonden.

Stand 1
Cybele Maia Graphique, helemaal overgekomen vanuit het verre Chamonix, demonstreerde op een Hades 060 met een verbazendwekkend gemak Calamus SL99. Naar mijn idee kan hij nog beter met dit

pakket omspringen dan Ulf Dunkel van Invers media. Spijtig dat mijn kennis van het Frans me niet toeliet een deftig gesprek te voeren, anders was ik misschien nog aan het praten met die gast.

Stand 2
Oxo, je weet wel de firma van het beruchte Wensuite. Ik had verwacht dat ze hun producten zouden demonstreren, maar om een of andere reden zaten ze zich maar wat te amuseren met Calamus.

Stand 3
Op deze stand van de Parijse firma APAK, stond naast de Milan 040 het prototype van de Milan II opgesteld. Toen ik daar aankwam was de verkoper juist bezig met inlichtingen te verschaffen aan enkele geïnteresseerden. Het voornaamste wat ik onthouden heb is dat, althans volgens die Fransoos, de Milan II in september op de markt zou moeten komen. Verder wist hij ook te vertellen dat de uiteindelijke Milan II versie compleet met Atari-compatibele MIDI afgeleverd zou worden. Schiet niet op mij indien dit achteraf niet waar zou blijken te zien, het kwam uit zijn mond, niet uit het mijne :-))
DVD zou ondersteund worden, alsook alle soorten beeldschermen (o.a. flatscreens)
De USB-poort was aanwezig, maar zoals jullie al weten was het nog niet mogelijk deze te gebruiken.
Dit zijn de specificaties zoals die Fransman me gaf.
Processor: Motorola 680606, 66-80 MHz
Geheugen: 64 Mb SDRAM, uitbreidbaar tot 512 mb
Harddisk: IDE 10.8 gb
Geluid: Soundblaster SB64 PCI
Grafische kaart: ATI mach 64 4-16 mb PCI
Interfaces: 2xIDE, 3x serieel, 1 x parallel, USB, toetsenbord, muispoort.
Uitbreidingsgleuven: 3 x ISA, 4 X PCI (waarvan twee reeds bezet door de geluidskaart en de grafische kaart)
Lezers: Diskettelezer TEAC 1.44 mb, CD-ROM Cyberdrive x40
Randapparatuur: Toetsenbord, muis, active externe boxen, etc.
De Milan wordt geleverd met de volgende software:
Systeemsoftware: MilanMagic, NVDI, Jinnee en Iconnect
Beeldverwerking: Pixart, Smurf silver edition, Photoline
Tekstverwerking: Tempus Word 4, Papyrus Home
Spreadsheet: Texel Home
DTP: Een aankoopbon voor Calamus SL99
Internet: Draconis PRO
Communicatie: Coma (faxprog, Voicemail)
Spelletjes: Running Milan (3D spel), Impulse (Arkanoid kloon) en een reeks spelletjes die nog in ontwikkeling zijn.
Programmeertools: GNU C/C++, ACS-Pro, Object GEM, Bubble GEM, OLGA, UDO-shell, ST-Guide, Omikron-Basic 6, Face Value

Nog volgens die fransoos zou de productie Milan II afgeleverd worden met een interne 56k modem. De combinatie modem/voorgeïnstalleerde Internet prg noemde hij 'Plug 'n Surf'
Ter afsluiting kan ik misschien nog het adres geven van die verkoper.
APAK
251, rue du Faubourg Saint Antoine
FR-75011 Paris
Tel.: 01.44.93.40.07 Fax.: 01.44.93.36.80
E-mail: kany@apak.net
Web: http://www.apak.net

Stand 4:
France Shareware. Hier kon je veel software kopen die anders uitsluitend te krijgen is in Duitsland.
In een aparte zaal kon men nog naar hartelust Internetten. Het is waarschijnlijk overbodig te zeggen dat die zaal veel volk trok.
Al met al vond ik het een geslaagde dag. Dit geldt alleszins voor mijn zoon. Het was flink tegen zijn zin dat hij de spelconsole afdeling moest verlaten."

Martin Byttebier

Klagen

Er wordt heel wat afgeklaagd. Daar moet wat mee te doen zijn dacht de heer Bram Polak en maakte zich directeur van www.klagen.nl. Wat hij volgens een per e-mail binnengekomen persbericht wil is klachten van consumenten ontvangen. Over producten bij firma's gekocht. Zij sturen dan brieven naar die bedrijven en hopen op antwoord. U krijgt per e-mailbericht over het verloop. In hoeverre deze firma dus de kracht van het ombudsman-effect zakelijk kan uitbuiten is niet duidelijk.

Webpage gekraakt

Je hoort er wel eens over maar meestal is het ver van je bed. Opeens laaide de woede in de Atari-newsgroep hoog op toen bekend werd dat onverlaten (de 'PRO-Magic Lovers') de home page van K.Ellis hadden gekraakt en voorzien van verwijzingen in de trand van 'gebruikt toch MagiC'. En dat terwijl K.Ellis een nogal spraakmakende supportster is van MiNT. Waar is de tijd dat we als Atarianen nog een onverdeelde blije familie waren? (In de tijd toen geluk nog heel gewoon was?) Tientallen mensen getuigden van hun gramschap over deze daad van vandalen. Er werd zelfs een soort handtekeningenactie gestart voor ondersteuning van Katherine in deze moeilijke tijd en een stille tocht tegen geweld op het internet werd voorgesteld.
Het flauwe aan de zaak is dat in deze je geen controle hebt over de webpage. Dit is iets waar de provider wat aan moet doen.



NOS

Dit communicatieprogramma is al tijden geleden geporteerd naar Atari. Maar pas sinds kort heeft Mike de Petis een GEM-implementatie gemaakt. Versie NOS 0.50 is op te halen op zijn homepage http://www.interware.it/ usres/mike/pub/ Nieuw door hem aangebracht zijn b.v. http support met CAB. Wel moet je eerst de CAB-daemon starten voordat web-pages aangevraagd worden. Verder is de ftp-server veranderd zodat directories nu op unix-manier te zien zijn, kan je strings naar alle host-ports zenden enz.

Parx driver

Om te voorkomen dat programmeurs van applicaties voortdurend moeten worstelen met de vele grafische file-formats, is door het Franse Parx een set drivers bedacht. Nu hoef je als programmeur niet meer alles te weten over TIFF of IMG. Na aanroep van de driver krijg je gewoon het beeld in het geheugen gedeponeerd. Er is zelfs het e.e.a. voor digitale fotocamera's. Nu is Parx er niet meer maar de drivers zijn nog wel te vinden op
ftp://193.190.204.128/ atari/utilities/ in de file parx sys.zip en die spatie in de naam zit er ook echt. Stom maar waar.

Beveiligde verbinding

Steeds meer wordt de SSL gebruikt om zaken als creditcard nummers en wachtwoorden over het net te transporteren op een redelijk veilige manier. Veel mensen denken dat je met Atari er buiten valt. Kan je met CAB aan e-commerce doen? Ja, want als je MiNTnet hebt dan kan de betreffende CAB.OVL al heel lang (2 jaar) het SSL afhandelen. Ook Olivier Booklage was enige tijd geleden bezig om uit te zoeken wat SSL allemaal wil en nu u dit leest zal hij waarschijnlijk wel iets hebben ingebouwd in zijn nieuwste overlay voor CAB.
De MiNT versie is te vinden bij http://www.highlandsun.com/hyc/ Ook Dan Ackerman is voordurend bezig zijn overlay voor CAB aan te passen. Kijk eens bij hem: http://www.netset.com/~baldrick/

1000 gulden beloning

Voor mensen die een geschikt hardware of software projekt beginnen waar de Milan wat aan heeft. Tenminste dat wordt gesteld in het editorial dat ik op het homepage van ST Computer tijdschrift kon lezen. Wat te denken van b.v. MIDI-compatibele hardware en als men toch bezig is een dongle-geschikte ROM-poort? En waarom niet alles wat met geluid te maken heeft Falcon compatibel houden?
Of de Noorse webbrowser 'Opera' laten implementeren voor Atari? Wie niet vraagt die niet krijgt.

Motorola manuals

Vroeger was het lastig om de manuals van Motorola te krijgen. Bijna niemand gaf ze gratis en op een geven moment moesten ze helemaal uit Duitsland komen, wat honderden guldens ging kosten. Maar met het internet hoeft een manual geen probleem meer te zijn. Kijk voor Motorola maar bij http://mot-sps.com/products/index.html waar je ze kan downloaden.

Wederopstanding

Van de ST Club in Engeland komt het bericht dat hun tijdschrift ST Applications in een nieuw A4 format gaat verschijnen. Vele jaren geleden was dat een goed blad vol met technische informatie 'waar je wat aan had'. Maar het was geslonken tot een dubbelgevouwen A4-tje met wat lijsten van spullen die de ST Club verhandelt. Dat gaat nu kennelijk weer veranderen met ingang van uitgave 78. Laten we hopen dat ze het oude niveau weer gaan bereiken! Vier uitgaven zullen £12 gaan kosten en staan gepland voor febr, april, juli, oktober en december 2000. Laten we hopen dat er wat van komt want nog steeds zit iedereen in de UK zonder Engelstalig Atari tijdschrift.

Babbelen op het net

Daarvoor is natuurlijk AtarIRC: voor het online babbelen. Tegenwoordig praat men in zelf samengestelde groepjes via ICQ. Er is ook een mICQ voor StiK/STing zodat in principe MiNT-users mee kunnen doen met de rest van de wereld. Je moet wel weten waarvoor ICQ dient maar start je mICQ op dan word je uitgenodigd wat vragen te beantwoorden zodat je een ICQ-nummer krijgt toegezonden. Onze mICQ kan niet veel; eigenlijk alleen het elkaar toezenden van teksten gaat (message sending/recieving), dus geen chat-mode.
Via normale babbelboxen met AtarIRC bezig zijn gaat prima: de meest bezochte channels zijn #atari #atariscene, en #Atari2.

DVD

Na een vraag of DVD afspelen op Atari tot de mogelijkheden behoort (nee) kwam de kwestie op: 'kunnen ze het onder Linux wel?' want b.v. de versleuteling van videodisks is door octrooi beschermd geheim. Het lukt met Linux Mandrake 6.1 want daar zitten DVD-drivers bij. Bij voldoende rekenkracht (500 MHz Pentium) haal je 800 x 600 in 24-bits kleur op het scherm met goed geluid.

Falcon en Ethernet

Voor zover bekend bestaat er geen ethernet kaart voor in de expansionport van de Falcon. Maar er zijn wel ethernet-kaarten die aansluiten op een printer (parallelle) poort. Ook moet het mogelijk zijn om via de ROM-poort iets te maken. Bij Karl Samyn kan je het e.e.a. bij elkaar vinden http://gallery.uunet.be/saka/atari/network/index.htm

Portfolio

Mario Becroft uit het verre Nieuw Zeeland (hij is maar een paar muisklikken van u verwijderd via het internet) heeft een mailinglist opgezet voor Portfolio-gebruikers. Wat hem betreft gaat het over hardware en software maar erg strikt zal hij niet zijn. Met een e-mail naar pofo-request@gem.win.co.nz kan je mee doen. Hij heeft ook een www-page gemaakt voor de Portfolio waarin hij alles zal zetten wat hij weet en hij hoopt op veel links naar andere 'places of interest'. Zie maar bij http://gem.win.co.nz/mario/pofo/

Wat is ATAPI?

Iets anders dan Atari natuurlijk. Die naam kom je af en toe tegen bij IDE-CD-ROM drives en IDE-streamers
.Een de-facto uitlegt komt van Uwe Seimet (van HDDriver). Ik vertaal het voor u.
"ATAPI is (simpel gezegd) SCSI die de IDE-poort gebruikt. Behalve IDE harddisks drives zijn alle devices die met de IDE-poort verbonden zijn ATAPI-apparaten. Ze gebruiken een geheel verschillend software-protocol (dat ATAPI heet) dan de IDE-harddisks gebruiken maar zijn verbonden met dezelfde poort. ATAPI lijkt heel erg veel op SCSI zoals de structuur van de commando's maar vanwege de slechte kwaliteit van de IDE-poort in vergelijking met de SCSI-bus zijn er vele beperkingen als je ze met elkaar vergelijkt. "

MP3

Er is een MP-3 decoder vanuit de Unix-wereld (open source) geport naar TOS door Katherine Ellis. Snel is die niet maar het lukt wel. Kijk bij http://kellis.atari.org

MIDI-hardware

Van Mario Becroft komt bericht dat hij een 3-MIDI expander heeft gemaakt voor de seriële poort van de ST. Het werkt samen met Cubase en Notator en talrijke andere software. Je krijgt er dus drie extra adresseerbare MIDI-poorten bij de een die er al is. De prijs zal 50 US$ zijn. E-mail hem op mb@gem.win.co.nz

TOS-sourcecode

Hasbro heeft een TOS licentie gegeven aan Milan. Helaas konden ze de TOS-sources niet vinden. Na wat gezoek bleken ze wel bij Atari/JTS geweest te zijn tot een paar weken voor de overdracht. Maar gelukkig zijn die elders opgedoken op een harddisk in Duitsland die afkomstig was uit een ex-developer computer. Net voor het formatteren werd dit ontdekt! Nu zijn ze bij Michael Schwingen, die al hier en daar naar heeft gekeken. Op een vraag van Thomas Binder over de partitie-limiet in TOS kwam zijn antwoord dat de functie FSeek() om in een file naar iets te springen (jump) maar een beperkte spronggrootte heeft. Blijf dus voorlopig binnen de 1 Gb limiet die TOS 4.0 geeft is het devies.

Pong en poen

Hasbro heeft het spelletje Pong opnieuw uitgebracht voor Windows. Terry May ging eens kijken bij ZetNet hoevaak het was gedownload. Het eerste wat hem opviel was de grootte van Pong: maar liefst 4 Mb te downloaden. Vroeger kom onze Pong voor Atari op een halve enkelzijdige floppydisk. In drie maanden tijd werd 22.000 keer gedownload. En dit is maar 1 van de plekken waar je het kan downloaden. Hoeveel Hasbro zelf heeft gedownload is niet na te gaan. Hoeveel mensen de game uiteindelijk ook kopen is niet bekend.

Signum-files

Stel dat je een groot aantal grote tekstfiles hebt die met Signum gemaakt zijn. Nu houdt Signum er een eigen manier op na om fonts te gebruiken. Dat wordt dus lastig om conversie uit te voeren, zeker als de originele fonts er niet meer zijn en ook Signum zelf verdwenen is. Dan ga je om hulp roepen op het net. En diverse mensen willen je files wel naar ASCII converteren.
Met de moderne Papyrus-editor zou het geen probleem zijn: die kan met iets dat 'textconv' heeft een Signum2 SDO-file in een txt-file omvormen.

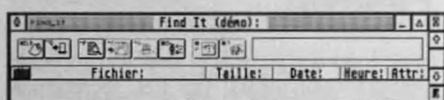
Piraterij?

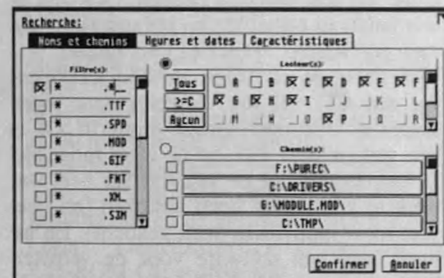
In de loop der jaren is er heel wat software gemaakt voor Atari. Op het secretariaat hebben we kasten vol. We zijn niet de enige die veel bewaard hebben. Ook zijn er een heleboel art-works en demoscreens die men een keertje bekijkt en dan vergeet.
Hoe moet je nu tegen iemand aankijken die een CD vol met dergelijk spul tegen kostprijs verkoopt? Grove piraterij? Of is een wat mildere kijk op de zaak mogelijk? Je kan zeggen dat de verzamelaar heel wat werk in zijn hobby heeft gestoken (en heel veel lege floppydisks heeft gekocht). En hij heeft heel wat software voor de vergetelheid gespaard. Want er is heel wat oude software vooral waarvan de maker of de uitgever dan wel de handelaar verdwenen is en met de beste wil van de wereld niet meer terug te vinden is. Natuurlijk blijft er geestelijk eigendomsrecht bestaan en ook kunnen copyrights overgeërfd worden maar net zo goed bij een faillissement worden weggegooid als 'niet van waarde'. Waar zo nu het copyright (1985) zijn van bijvoorbeeld Typing Tutor en World Invaders van Academy Software Inc te San Raphael Californië? In ieder geval zijn de Budgie UK games om een voorbeeld te geven in het Public Domein geplaatst toen Budgie ermee ophield.
In het konkrete geval was de stennis over iemand die gewoon heel veel uit het net gedownload had en bij elkaar geveegd op een CD en dat is geen manier van werken. En wat betreft echte 'collectors': die willen originele handleidingen en dozen.

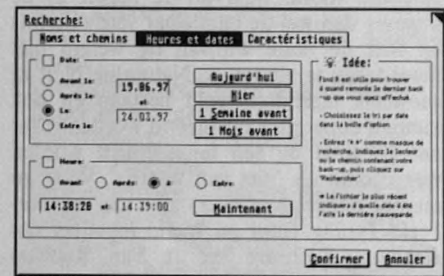
Public-domain software

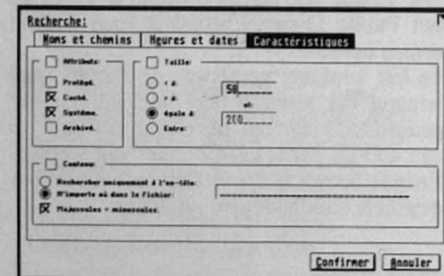


Stichting ST Catalogus-Disk: De complete Stichting ST diskette-bibliotheek staat nu op twee dubbelzijdige disks. Deze Public Domain catalogus wordt geleverd met de demo-versie van het Nederlandse catalogiseerprogramma PROCAT II.
Stichting ST catalogus: In uitgave 52 van ons blad (november/ december 1994) is de PD-catalogus voor 1994 opgenomen. De catalogus van de voorgaande jaren is compleet in uitgave 40 (nov/ dec 1992) te vinden. In uitgave 46 (nov/dec 1993) is de catalogus van 1993 aanwezig. Losse nummers van deze uitgaven zijn via ons secretariaat verkrijgbaar.
Op de disk ST-PD-TXT is de gehele tekst van de catalogus te vinden. Het zoeken naar trefwoorden met een teksteditor is zo heel handig mogelijk.
De disk PD-Hypertekst bevat de catalogus in een vorm geschikt voor ST-Guide.









B 295: FIND-IT









F 207: PHOTOTIP

Updates

F 192 Emulatie
Op deze DOS-disk staat een versie van de emulator TOSBOX. Dit shareware-product maakt het mogelijk om diverse Atari-applicaties redelijk op een Windows computer te laten werken.
Een nieuwe versie van nov. 1999 (v 1.09) staat nu op deze disk

B 246 Systeemutilities
BIGDOS: deze systeemsoftware vervangt delen van het interne GEMDOS, zodat men nu b.v. verwisselbare harddisks in MS-DOS-format kan gebruiken. Er zijn verder 32 partities mogelijk die elk groter mogen zijn dan 512 Mb. Ook hebben applicaties tesamen 94 file-handles ter beschikking in plaats van 75, wat zeker bij multi-tasking verschil kan uitmaken.
Extender: een nieuw commando voor de Mupfel shell (van Gemini) die het gebruik van padnamen wat vergemakkelijkt.
HSModem: HighSpeed Modem routines die nagenoeg onmisbaar zijn voor bezitters van een snel telefoonmodem. Met behulp van software wordt het uiterste aan snelheid uit de beschikbare hardware van de seriële poorten gehaald. In 1 klap zijn programma's als SERIALFX, TURBOCTS en RS232ENC overbodig. Geschikt voor ST, TT en Falcon. Het is ook functioneel onder MagiC.
CKBD de Luxe is een Composed Characters Keyboard Driver plus een flexibele muisconfigureerder. Men kan land-specifieke keyboard lay-outs kiezen of zelf een indeling maken. In dit opzicht is het een goede vervanging voor het veel gebruikte MOBZKEY. De bereikbaarheid van letters die door ruimtegebrek geen plaats op het normale keyboard konden krijgen kan op verschillende manieren geregeld worden. Ten eerste zoals dat bij DEC-terminals gaat (Composed Characters), ten tweede op de manier van de DeadKey en ten derde volgens de ExtKey methode. Tenslotte is er de vertrouwde manier van MS-DOS: nummer typen op het cijferblok. Zeer uitgebreid kan men de snelheid van

F 207: PHOTOTIP

de muis en zijn gevoeligheid instellen. TBlanker: werkt men op de Falcon in de High-color mode met veel pixels dan verliest men veel rekenkracht. Maar zet men de video uit dan kan men zeker 40 procent snelheidswinst boeken voor berekeningen zoals ray-tracing.
Op deze disk staat de laatste versie (zomer 1999) van BigDOS met een implementatie voor de Falcon. Maar helaas werkt het driespan NVDI, ScreenBlaster en BigDOS nog niet samen.

F 207 Grafisch demo
Olympus is de software van Durs Locher om de digital fotocamera's van het merk Olympus te bedienen en de foto's te downloaden. Ook diverse Epson-camera's zijn inzetbaar. Kan ook gebruikt worden voor het uitdrukken van beelden. Er wordt een HTML-pagina gemaakt met een overzicht van wat aanwezig is.
Vandaar dat multitasking (met Magic b.v.) en NVDI 5.x benodigd zijn. Deze demo-versie kan niet saven en heeft het beruchte WDialog nodig en verder HSMODA.
Onder een andere naam en wel 'PhotoTip' wordt Olympia voortgezet. Deze nieuwe versie werkt nu ook onder gewoon single-TOS, ondersteunt GemScript en produceert een beeldoverzicht zonder CAB te gebruiken. De rest van de boven vermelde zaken blijven nodig. Deze demo-versie kan alleen maar thumbnail pictures uit de camera halen.

C 173: BLAISE

Nieuw in de PD:

B 295 Utilities
Find-it is van Franse origine dus dat is eventjes wennen. Er is nog geen Engelstalig interface en de Franstalige handleiding is uiterst beknopt. Men kan op gemakkelijke manieren files opzoeken en paden een extensies opgeven. Werkt met multitasking.
WrapMouse is een muis-driver voor seriële MS-DOS muizen aan een modempoort van de Atari. Er is ook gerekend op joysticks. Afhankelijk van je computer zijn ook andere poorten zoals op de TT te gebruiken. Met behulp van trucs kan je zelf per applicatie die je gebruikt vastleggen wat de (maximaal 3) knoppen van de muis doen. Ook is een muisversneller (Speeder) ingebouwd.
SCSIdrv.prg geeft een aantal SCSI-functies die applicaties kunnen gebruiken. Het biedt wat dit betreft dezelfde functionaliteit als het bekende driver-programma voor hard-disks: HDDriver. Het wordt ook een 'generic SCSI-driver' genoemd. Steeds meer software laat de bediening van I/O via DMA en/of SCSI aan deze driver over.
Voor zover het zinvol is zijn ook SCSI-3 commando's bruikbaar. Zelf IDE-drives kunnen behandeld worden vanuit de applicatie alsof het SCSI is!
Met SCSI-Monitor kan men alles gadeslaan (via protocollering en in realtime) wat er allemaal aan commando's en zo meer over de SCSI-kabel gaat. Dan kan men fouten detecteren. Dit is heel handig voor programmeurs.
FAFA030: een memory-management voor de Falcon door Gerrit Gehnen.

C 169 Grafisch
Nview en Nconvert komen van Pierre-E Gougelet. Er is een Engelse readme bij. Het is een implementie voor onze computers van een algemeen gebruikelijk programma dat ook verkrijgbaar is onder Linux, Solaris, Windows, DOS en Mac.
Conversie is mogelijk van GIF naar JPEG en omgekeerd en het kent de formats tga, tiff, pic, bmp, rle, dib, png, iff, img, pcd, enz. Zelfs GfA Raytrace beelden in sul-formaat (512 kleuren) zijn bekend! Op deze disk staat een versie voor Atari-computers met een 68000 CPU.

C 170 Grafisch
Nview en Nconvert komen van Pierre-E Gougelet. Er is een Engelse readme bij. Het

C 173: BLAISE

E 95: MIDI EXTRA

is een implementatie voor onze computers van een algemeen gebruikelijk programma dat ook verkrijgbaar is onder Linux, Solaris, Windows, DOS en Mac.
Conversie is mogelijk van GIF naar JPEG en omgekeerd en het kent de formats tga, tiff, pic, bmp, rle, dib, png, iff, img, pcd, enz. Zelfs GfA Raytrace beelden in sul-formaat (512 kleuren) zijn bekend! Op deze disk staat een versie voor Atari computers met een 68881 floating point coprocessor Falcon, TT, Milan, Hades).

C 171 Raytracing
CLOE is een raytracer die ontwikkeld is voor vele platforms zoals DOS, Windows, Mac. Nu dus ook voor TOS als een ttp-programma dat uitgebreid gebruik maakt van de commandline. De gebruiksaanwijzing is totaal miniem. Daarvoor moet men het web afzoeken. Er wordt gebruik gemaak van een taaltje ter beschrijving dat erg veel weg heeft van de zeer bekende PovRay raytracer.

C 172 Raytracing
Zie disk C 171 maar dan in een versie voor de TT en Falcon met een 68881 co-processor.

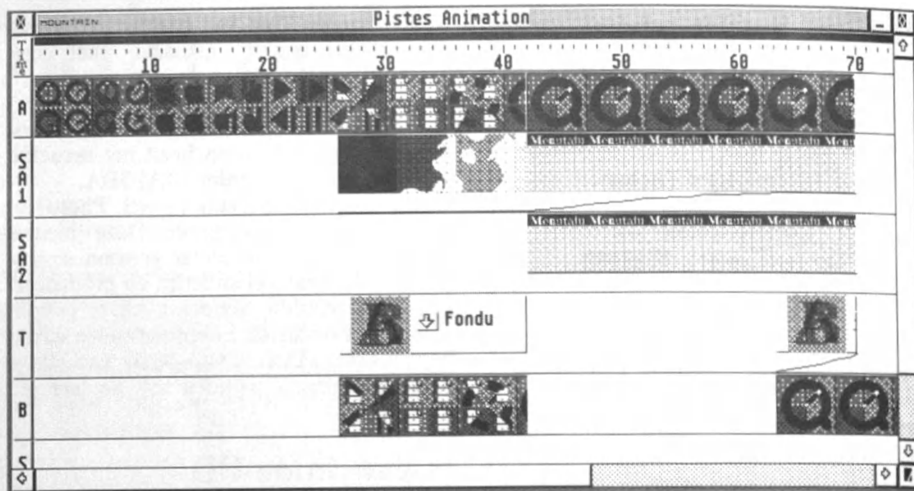
C 173 Raytracing
BLAISE is een luxe shell met specialistische editor voor het intypen van de PovRay source teksten. Het is dus geen 3-D Modeller. De auteur heeft het geschreven in GfA Basic.

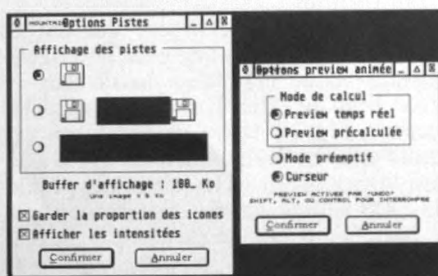
E 94 CD-COPY (geluid)
Met CDLab kan je een CD lezen en een copie maken naar een CD als men beschikt over een CD-Burner. In principe kan je hiermee in ieder geval muziek CD's copiëren. Wel heeft men om de SCSI te bedienen het bekende SCSIdrv.prg nodig. Ook laten zich mono-sessie CD's van de volgende typen dupliceren: CD-ROM mode 1, XA CD ROM (Mode 2), audio CD en mixed CD.
Er is een disk-at-once mode voor het gemak (men moet dan zowel een ROM- als een RAM-apparaat hebben of een grote harddisk). Voor de toekomst staan diverse uitbreidingen op het repertoire volgens de maker, Francois Galea. Er is een Engelstalige hypertekst file (voor ST-Guide) aanwezig.

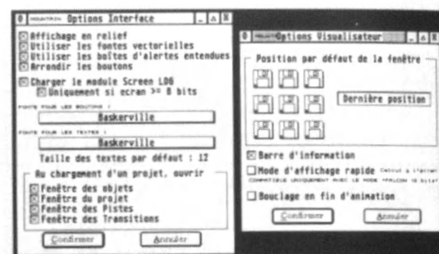
E 95 Midi
Een handleiding voor het maken van een extra MIDI-poort door gebruik te maken van de modempoort. Voor de meest gebruikte MIDI-programma's bestaat er een driver. Voor de zekerheid is hier een export driver en eentje voor MROS op de disk gezet.
Ook op deze disks een aantal handleidingen voor het hardwarematig verbeteren van de seriële poorten.

F 209 Geheugen
De originele Magnum-software voor deze hardware die maximaal 12 Mb TT-geheugen toevoegt aan ST-computers die TOS 2.06 bevatten.

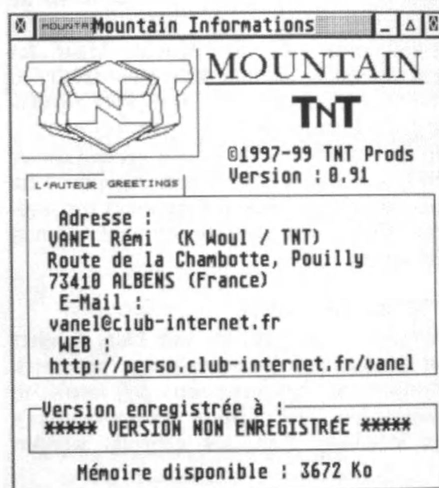
F 210 Grafische Demo
Mountain van Vanel Rèmi dient voor het knippen, plakken, bewerken en editen van video-animaties met preview mogelijkheid.
Het afspelen van video kan met AniPlayer, MPlayer en de ApexFLC.ttp Formats die bruikbaar zijn voor import: FLI/FLC, FLH, MOV of DL. Benodigd voor de werking zijn 4Mb geheugen, een 68030 CPU (of hoger), als het even kan een 640 x 480 highcolor (Falcon?) beeld (dat mag ook minder), 2 Mb harddisk ruimte en om lekker te werken een groot virtueel scherm dat je kan scrollen, een TOS met gekleurde ikonen en als het even kan ook NVDI. Dit programma en de handleidingen zijn volledig Franstalig.

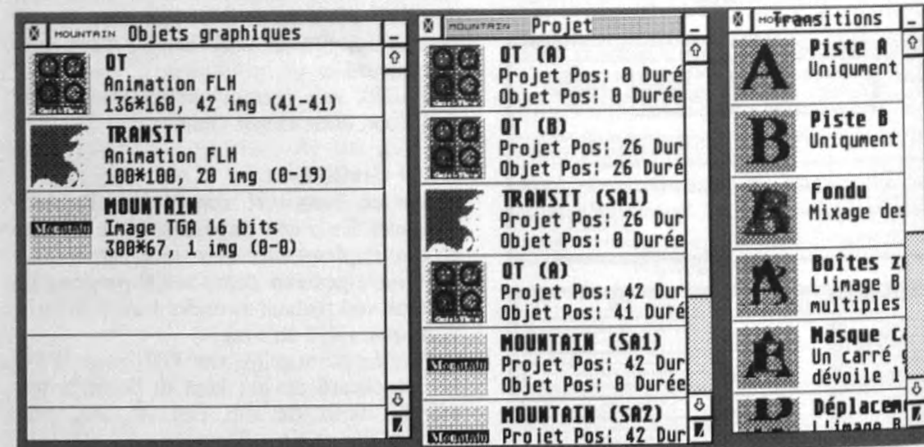












F 210: MOUNTAIN

DVD

De stand van zaken

Mijn advies over digitale video op disk is: geef er voorlopig nog geen geld aan uit. Het is allemaal nog zo experimenteel, nieuw (en om niet te vergeten: duur) en zo behept met kinderziektes dat het nog niet echt leuk is.

Zo is er in ons land maar een heel klein aanbod van DVD-video's en wat er is kost in de buurt van de 50 gulden. Een VHS-videoband met dezelfde film erop kost maar de helft van dat bedrag. Er zijn ook een paar winkels in ons land die DVD–video disks verhuren maar die zijn natuurlijk niet in uw buurt te vinden.

Leuke extra's

Ooit kwam Philips met de CD-I op de markt. Die is mislukt maar er was een leuke mogelijkheid: interactief sturen. Met DVD kan dat ook. Er zijn al een paar DVD's die zich laten besturen. Zo zijn er een paar sportdocumentaires waarbij je de keus hebt uit het beeld van diverse camera's. Ook zijn er een paar muziekvideo's waar je dit kan doen. Maar het leeuwedeel van de DVD's die van deze besturing gebruik maken zijn technische handleidingen waar het heel welkom is dat handelingen vanuit verschillende standpunten bekeken kunnen worden. Ik word erop attent gemaakt dat ik een brache totaal vergeet die heel blij zal zijn met de 'multiple-angle DVD': de sexfilms.
In de USA is het al een goede gewoonte geworden om DVD video-disks te voorzien van een 'parental lock' voor de bescherming van/tegen kinderen. Op de afspeler moet dan een codewoord worden ingegeven want zonder dat gaat de DVD-speler niet aan de gang (tenminste als er een voor kinderen niet goedgekeurde DVD-film in zit).

Geluid

Een ander leuk aspect aan de video DVD is de hoeveelheid geluid die kan worden meegenomen. Zo zijn er 8 sporen waarin het geluid voor b.v. diverse taalgebieden kan worden opgeborgen. Per kanaal kunnen ook de eigenschappen worden veranderd: twee kanaals stereo of 5-kanaals surround, sample frequentie, dynamiek e.d. Ook kan de manier waarop het geluid wordt genoteerd gekozen worden: bij de methode zoals die gebruikt wordt voor onze audio-CD dus ongecomprimeerd, zijn er maximaal twee kanalen met 96 kHz aftastfrequentie en 24 bit dynamiek of 8 kanalen van 48 KHz en 16 bit dynamiek.
Een waarschuwing is op zijn plaats: de bandbreedte voor supergeluid wordt weggesnoept van de bandbreedte van de video. Dat effect wordt minder als je geluid gecomprimeerd op disk zet.
Voor de hand ligt het dan om MPEG-audio te gebruiken want de video is meestal toch ook MPEG gecodeerd. Iedereen kent wel de MPEG-3 methode voor muziek die MP3 wordt genoemd. Maar helaas: in de standaard voor DVD wordt gewerkt met MPEG layer 2 audio. Niet treuren: er zijn nog altijd 7 echte geluidskanalen en een bass-kanaal beschikbaar zonder dat de video er onder te lijden heeft.
De audio kan ook volgens de Dolby Digital Compression gedaan worden (AC-3). Er is dan een datastroom van 448 Kbit/s die 5 kanalen plus een bass bevat.
Er is nog een format dat Digital Theater Systems heet. Dat klinkt professioneel, zeg nu zelf. En dat blijkt wel: de datastroom ligt tussen de 768 en 136 Kbit/sec wat met 5 kanalen en een bass-kanaal stukken beter zou moeten klinken.
Nog zo'n vaag professioneel geluidsformaat is SDDS van Sony dat maar liefst 7 kanalen plus een bass bevat. Maar volgens Sony: niet bedoeld voor de thuismarkt.
Op dit moment is Dolby Digital de enige die je op DVD's tegenkomt (behalve MPEG natuurlijk).
Dit moet je weer niet verwarren met Dolby Surround. Daar wordt van een truc gebruik gemaakt (faseverschuiving) om vier kanalen op te bergen in een stereo-signaal. Dat stereo-signaal is normaal te beluisteren en speciale apparaten kunnen de andere twee kanalen eruit vissen, wat redelijk maar zeker niet perfect gaat.
Met een Dolby Pro Logic decoder heb je een redelijke kanaalscheiding. De vraag is nu: hoe kan je deze truc uithalen op DVD? Men kiest iets dat Dolby Digital 2.0 heet. De aanwezige Dolby Digital Decoder kan aan de hand van speciale bitjes weten dat de geluidsstroom een Dolby Surround Sound decoding nodig heeft. Dan komt er een 5 kanaalssound plus bass uit. (links, rechts, midden links-achter rechts-achter)
Het is eigenlijk een verkeerde zaak dat DVD's met Dolby Digital 2.0 worden gemaakt in plaats van met Dolby Digital 5.1.
Verder zit het eraan te komen dat ze gaan proberen om de mensen met de 3-D Sound te verlekkeren: via de koptelefoon geluid links, rechts, voor, achter, boven en beneden. Maar helaas: het stelt niets voor. Dit ruimtelijke geluidseffect werkt alleen maar als mensen hun hoofd kunnen bewegen om de richting vast te stellen. Het lukt wel maar dan moeten de bewegingen van het hoofd voordurend door een computer gemeten worden, moeten een aantal DSP-chips vertragingen en reflecties aan het geluid toevoegen e.d.

Veel formats

Als je denkt dat het niet erg veel doller kan met formats dan heb je het mis. Over de video valt ook heel wat op te merken en is niet alles koek en ei.
Om te beginnen is er MPEG-1 met een kwart van het normale aantal pixels per beeld. Die tref je gelukkig nergens aan. De volgende is MPEG-2 met het juiste aantal pixels. Dat treffen we ook aan bij digitale TV-zenders die gemiddeld zo'n 6,8 Mbit/sec verzenden. Op de DVD kan dat een beetje worden opgeschroefd naar 9,8 Mbit/sec en een minimum van 1,5 Mbit/sec.
Hoeveel minuten er op een DVD-disk passen ligt aan het soort beelden. Zodoende: langzaam zwemmende haaien vergen minder bits ter transmissie dan een wilde muziekclip vol beeldwisselingen, kleurwisselingen en snelle bewegingen.

Opslagcapaciteit

We hebben dan ook nog diverse soorten DVD's. De normale heten DVD-5 en daar past 4,4 (en geen 5) GByte aan data op. Bij een video bitstream van gemiddeld 3,5 Mbit/sec levert dat 2 uur video op. Is er meer nodig dan moet er een dubbellagige DVD-9 gemaakt worden waar (het wordt eentonig) niet 9 maar 8,0 Gbyte op past. Maar veel DVD-spelers weten met die disks niet goed raad: vaak krijg je zo'n 10 seconden geen beeld bij het overschakelen van de ene laag naar de andere. En daar komt nog bij dat de eerste laag van binnen naar buiten gelezen wordt maar dat er vrije keus is voor de tweede laag: ook van binnen naar buiten (dat kost schakeltijd) of van buiten naar binnen gaan lezen. Maar ja, vloeiende overschakeling is tot nu toe nog niet vertoond door DVD-players. Dit wordt nog verergerd omdat bij het editen van de video men vaak niet heeft gekeken of de omschakeling soms midden in een dialoog valt.
Om het goedkoper te kunnen maken zijn er ook tweezijdige DVD-disks te koop. Die moet je net zoals je vroeger met een grammofoonplaat moest doen, met de hand omdraaien. Met als gevolg: vlekken, krassen en dergelijke waar de DVD-video-disk ook gevoelig voor is net als de ons welbekende CD!
Helemaal aan de top kwa mogelijke inhoud

staat de dubbellagige dubbelzijdige disk. Dan haal je 16 Gbyte opslagcapaciteit, wat 8 uur video oplevert.
Ik zei al: langzaam bewegende vissen vergen weinig bits ter transport met MPEG-2 compressie. Ga maar eens in de winkel kijken naar de 'Aquarium DVD' met 24 uur zeer rustgevende video van slome tropische aquariumvissen.

TV normen

Er zijn twee typen TV's in de wereld (als we SECAM even vergeten): PAL en NTSC. Omdat er MPEG-2 compressie gedaan wordt zit men ook met twee soorten MPEG-beeldstromen. (De voor compressie gebruikte formules zijn zoals dat wiskundig heet niet 'maatvrij'. Een voorbeeld van wel maatvrije compressie is de fractale compressie.) Voor PAL heeft men 720 x 576 pixels vastgelegd met 25 beelden per seconde en voor NTSC 720 x 480 bij 29,97 beelden per seconde. (zeg maar 30 voor het gemak). Nu zijn gecombineerde PAL/NTSC TV's niet algemeen in gebruik dus wat te doen als een Amerikaanse DVD-video met NTSC-beeld bij ons in de DVD-speler wordt gestopt? Wat je ook doet, je kan de omzetting nooit goed krijgen. Vandaar dat ze toen maar de PAL60-manier hebben bedacht: een variant van PAL met de NTSC-beeldfrequentie waarbij 5 beelden per seconde worden weggelaten.
Natuurlijk krijg je ook last als je een DVD-video gaat afspelen op een computer. Een computerscherm is geen PAL en geen NTSC.
Het grote probleem voor weergave is: bij TV werken we 'interlaced' wat voor onze PAL-TV methode inhoudt: 50 beelden per seconde maar om en om bevatten de beelden de even dan wel de oneven horizontale lijnen van het beeld. Je krijg 25 maal per seconde een volledig beeld maar niet twee keer achter elkaar hetzelfde beeld. Bij opname van het beeld zit er 1/50 seconde tijdsverloop tussen twee interlaced beelden.
Onze monitoren zijn allemaal van het 'progressive' type tegenwoordig. Op onze Falcon computer kunnen we de video-weergave ook 'interlaced' opgeven maar dat gaat meestal alleen maar goed als er een PAL-TV aan hangt via een SCART-kabel. Moderne monitoren moeten niets van 'interlaced' hebben.
We zitten zo met een onoplosbaar probleem: stel dat we twee opeenvolgende interlaced beelden in het geheugen van de video-kaart van de computer hebben zitten. Dan is het een kleine moeite om de pixels van de eerste beeldlijn uit het eerste beeld te nemen, vervolgens de pixels te lezen voor de tweede beeldlijn die we uit het tweede beeld halen enz. enz. Maar helaas: het resultaat is niet om aan te zien: de even en oneven lijnen sluiten niet op elkaar aan: er zit 1/50 seconde tijdverschil tussen. Zodra iets beweegt krijg je 'kam-effecten'.
We kunnen het ook anders doen. Van het eerste beeld verdubbelen we het aantal beeldlijnen door wat er is te herhalen. Dit doen we met het volgende beeld ook met dit verschil dat we die een beeldlijn lager neerzetten op het scherm.
Het gevolg is dat de kam-effecten niet zo aanwezig zijn maar het beeld ziet er veel vager uit en het heeft de neiging om in verticale richting te trillen.

Video of film als bron

Gelukkig zijn er niet zoveel DVD-disks waar ze TV-opnamen gebruiken (ja, porno natuurlijk zou ik weer bijna vergeten, is opgenomen met video-camera's). Het merendeel van de DVD's bevatten bioscoopfilms en daar is dus geen 'interlace'. Maar je krijgt wel de aldaar gebruikelijke 24 beelden per seconde en dat is net geen 25 stuks. Dat scheelt 4 procent. Wat doen ze nu met de MPEG-compressie?: ieder filmbeeldje wordt gesplitst in twee 'halve beelden' zodat het weer PAL-achtig is. Maar helaas: het geluid moet synchroon blijven lopen dus wordt alles een halve toon hoger weergegeven.
Met NTSC zit je nog erger in de problemen: er zijn 30 beelden per seconde nodig die je uit die 24 stuks moet zien te halen. Dat wordt ook weer gedaan door 'interlaced' beelden te maken: drie stuks uit het eerste beeld, dan twee stuks uit het volgende beeld.
Voor weergave op de computer zitten we wat beter: je kan altijd een paar interlaced beelden samen nemen en daar weer het oorspronkelijke beeld mee maken. Beide beelden hebben hetzelfde timeframe, dus bewegingseffecten zijn er niet zoals de beruchte kam-structuren. Je krijgt dus 24 of 25 beelden per seconde uit een DVD-speler in je computer als je een speelfilm afdraait.

De 'Bug Story: de speciale voor de Europese markt (boven) en de gewone versie voor de Amerikanen.



Nu kunnen we gaan filosoferen over 'moeten we onze beeldfrequentie niet op een veelvoud van 24 of 25 zetten?' Ik zou zeggen van niet, kies gewoon het maximaal haalbare. Wel zal dan het ene beeld wat langer op de monitor staan dan het andere maar dat merken we niet. En verder: een nieuw beeld wordt altijd synchroon tijdens de terugloop van de electronenstraal gezet.

DVD in computer

Er is een heel groot verschil tussen het gebruik van een DVD-speler in een computer en een consumenten DVD-speler aan de TV. In het eerste geval heb je veel meer mogelijkheden maar moet er meer ingesteld en geregeld worden.
Een DVD-speler in een computer is te vergelijken met een verwisselbare harddisk. Er komt data uit waar nog van alles mee moet gebeuren. Je kan een hardware decoder nemen die de verwerking op zich neemt: audio wordt omgezet zodat er een bruikbaar SP/DIF-digitaal geluid afgeleverd wordt en een MPEG-2 decoder levert pixelbeelden af. De geluidskaart en de video-kaart zorgen voor de weergave van deze signalen die via aparte leidingen vanaf de DVD binnen komen.
Je kan ook een softwarematige decoding en besturing doen. Maar dat vergt erg veel van de CPU. Zodoende zie je nu al grafische kaarten die speciale trucs aan boord hebben om de CPU met de decoding van MPEG te helpen. Zo kunnen de chips Rage Pro, Savage4 en Riva128 de Motion-compensation doen. Meer kan de Rage 128: die kan ook de zgn. inverse Cosinus-transformatie verrichten.
Er is heel wat nep op de markt. De uitdrukking 'DVD-versnelling' wordt gebruikt als de grafische chip MPEG-1 decompressie ondersteunt maar aangezien er voor zover ik weet geen MPEG-1 DVD-disks zijn is het nepperij.
Laat je het aan de CPU over dan moet je rekenen op een 500 MHz Pentium CPU of iets dergelijks krachtigs minimaal om video op het scherm te hebben die niet schokkerig beweegt. En dan nog moet je ervoor zorgen dat je (IDE-aangesloten) DVD-drive de CPU niet belast met I/O-operaties. Gelukkig heben ze sinds kort op de Intel-PC's ook DMA-transfer tussen drive en geheugen zoals we dat al vanaf de begintijd op onze Atari-computers hebben (zelfs voor onze floppydisks).
Heb je een oude computer: koop dan een DVD-speler (als het zo nodig moet) met hardware decoder. Dan heb je als bonus ook nog een goede S-VHS uitgang naar de TV toe en bijna altijd een Dolby Digital 5.1 uitgang via SP/DIF.
Heb je een nieuwe iMac gekocht dan kan je ook sip gaan kijken. Die hebben geen SP/DIF uitgang, dus fraai Dolby Digital 5.1 via de luxe geluidsinstallatie zit er niet in. Je moet helaas tevreden zijn met gewoon analoog stereo-geluid.

Consument

De prijs van DVD-spelers aansluitbaar op de TV, bedienbaar vanaf de luie bank en zonder storend ventilatorgeruis is ongeveer 900 gulden. En daarbij heb je de mogelijkheid om audio-CD's ook af te spelen. Helaas lukt het bijna nooit om eigen-productie CD's van de typen CD-R en CD-RW te lezen, maar wie weet komt dat nog.
Als consument krijg je te maken met de verdeling van de wereld door Hollywood in een aantal regio's. Een film wordt eerst in de USA uitgebracht in de bioscopen en tegen de tijd dat wij hem voor het eerst in Europa kunnen zien is die in de USA al op video uitgebracht. Deze verdeel-en-heers politiek is al heel lang succesvol. De filmindustrie doet er dus van alles aan om het zo te houden. Vandaar dat DVD-disks een regio-code bevatten. In de DVD-speler zit een regiocode afhankelijk van waar die gekocht is. Een DVD-disk exclusief gemaakt voor de Amerikaanse markt moet door een DVD-speler in Europa geweigerd worden.
De eerste tegenmaatregel die genomen wordt door consumenten is: zet je apparaat op regiocode 0 want dan zal die alles accepteren. Dat wordt door producenten van DVD-disks weer tegengewerkt door een 'navigation program' op de disk te zetten die kijkt of de speler wel kosjer is. Dat is heel lastig als je een consumenten DVD hebt maar een fatsoenlijke computer DVD-drive heeft een mogelijkheid om de regiocode te veranderen, desnoods met jumpertjes. En als dat nog niet gaat zijn er bouwpakketjes te koop voor een paar honderd gulden die een specifieke drive ombouwen tot 'alles-accepteerder'. Vraag op het net maar naar 'region free DVD'.
De laatste nare truc die men gebruikt is: de drive zal vijf keer omschakelen van regiocode, afhankelijk van de regiocode van de DVD-disk die afgespeeld wordt. Na 5 keer blijft de laatst ingestelde regiocode geldig. Volgens de huidige consumentenwet kan je dan terug gaan naar de leverancier met het apparaat, zeker als je kan aantonen dat die geen Europese regiocode DVD-disks kan lezen. Ook hardware decoders in de PC kunnen zich omschakelen. Er zijn al diverse trucs in omloop. Ben je in het bezit van een krachtige computer dan kan je de decoding in software doen. En wat doet software? Die zou b.v. onder Windows de regiocode kunnen uitlezen uit de 'registry'-file, maar dat doen de programma's geen van alle. En indien wel: met een texteditor kan je die instelling in Windows zelf veranderen.

Van computer naar TV

Heb je een goede hardware decoder dan komt daar een degelijk VHS-video-signaal uit dat zo via de SCART de TV in kan. Heb je luxe geluidsapparatuur die een SP/DIF digitaal geluid ingang heeft dan kan je die op de decoder aansluiten. Zoniet, dan kan de geluidskaart meestal wel gewoon analoog stereo-geluid produceren. Sommige geluidskaarten kunnen zelfs een surround-sound maken. Doe je het met software in de computer dan moet de grafische kaart een TV-signaal kunnen uitleveren. Dat kunnen ze niet allemaal en als ze het kunnen dan geven ze een zeer slechte kwaliteit van signaal af of doen ze andere nare dingen zoals de computer monitor ook op 50 Hz zetten.
Een ander probleem is dat de TV-uitgang als een extraatje op grafische kaarten bedoeld is voor het aansluiten van een grootbeeld (projectie) TV waarop je dan de desktop van de computer ziet. Er blijft dus (we kennen het van de kleurenmodes op de Atari ST computers) op de TV een groot zwart kader om het beeld staan. Maar hoe staat het met het aantal pixels? Voor PAL zijn maximaal 800 x 600 zinnig maar de TV haalt maar 576 bruikbare en zichtbare beeldlijnen. De grafische kaart moet dus ook nog een herschaling doen van het beeld, wat extra onscherpte geeft.
Een ander naar effect dat je kan hebben bij software decoders is dat de bewegingen pulserend aandoen. Soms is een beeld door software snel gedecodeerd en soms duurt het even. Het gevolg is dat wel eens een beeld moet worden overgeslagen en gebeurt dat periodiek dan gaat het opvallen.

Copieerbescherming

Wil je een film op de video-recorder opnemen dan lukt dat vaak niet. Dit komt doordat op de video-kaart een 'Macrovision' zit. Een simpele analoge truc om te zorgen dat de meeste analoge videorecorders problemen krijgen met de opname. Dit stoorsignaal kan je met een speciaal apparaatje weer wegfilteren. De DVD-standaard verplicht fabrikanten om deze copieerbescherming aan te brengen op een grafische kaart als die kaart een TV-signaal afgeeft. Die analoge beveiliging moet selectief aan- en afgezet kunnen worden. Heeft de grafische kaart geen Macrovision beveiliging dan moet de software ervoor zorgen dat geen afspelen plaats vindt.
Maar er komen steeds meer video-recorders op de markt die zich niet van de wijs laten brengen door 'Macrovision'. Het is trouwens volledig legaal om zo'n filter te kopen: 100 Hz PAL TV's hebben last van zo'n Macrovision signaal.
De beveiliging zou te omzeilen zijn door de data digitaal op harddisk te copiëren. Maar files van een DVD-video-disk zijn beschermd tegen een simpele copieerhandeling. Op de Windows desktop krijg je wel een directory van de DVD-disk te zien maar het copiëren van deze .VOB-files geeft de melding dat het apparaat dat niet kan doen. De truc is: speel heel eventjes een stukje van de disk gewoon af. Nu zullen al die files ontgrendeld blijven totdat van disk verwisseld wordt! Deze copieerbescherming is zo lullig dat er al fabrikanten zijn die hem in hun apparaat weglaten alhoewel het in de licentievoorschriften van de DVD staat.
Maar heb je die files naar harddisk verplaatst dan heb je er nog weinig aan: sommige zijn gecodeerd met de CSS-methode. Over hoe dat werkt wordt vaag gedaan maar een paar zaken zijn duidelijk. De besturingssoftware en de drive gaan eerst zien of het klopt wat betreft de licenties: een authentificering dus. Daarbij wordt een 'bus-key' in gebruik genomen die de communicatie tussen beide beschermt. Zelfs met afluisteren van wat er over de IDE of de SCSI verbinding getransporteerd wordt kom je niet ver.
Nu moet er nog iets geregeld worden tussen disk en drive. De drive gaat lezen in het lead-in bereik en krijgt zo de disk-key te pakken. De grap is hier dat je als bediener van de drive het niet voor elkaar kan krijgen (er is gewoon geen commando voor) om de lead-in te lezen. Voor het geval iemand toch die disk-key te pakken weet te krijgen: ook die key is versleuteld op de disk gezet. De drive moet aan de hand van zijn eigen merk/productieserie specifieke sleutel (waarvan er tot nu toe een paar honderd verschillende geldige zijn) de diskkey ontcijferen. Zou iemand een drive-key te weten komen dan kunnen toekomstige DVD-disks die 'verraden' sleutel als 'doet niet meer mee' zien.
Om het nog ingewikkelder te maken: per video-film is er een 'title key' die aan het begin van de file staat. Die key is nodig voor de decodering van de CSS-versleutelde video-data.
Al dit gedoe is natuurlijk voer voor cryptologen en er zijn al heel wat studenten leuke scripties over aan het schrijven. De uitdaging is, zo zeggen deskundigen, best leuk. Tengevolge van de exportbeperkingen van de USA tijdens het opstellen van de DVD-video-normen zijn 40-bit lange sleutels in gebruik genomen. En dat geeft een cryptograaf een redelijke kans om de zaak te kraken. De filmindustrie ziet de bui al hangen en is bezig aan een nieuwe beveiliging op basis van watermerken in de video-stroom. Het gevolg is wel dat dan alle oude afspelers weggegooid kunnen worden.
De vraag is nu: lukt het om ergens in de computer de gedecodeerde video-data af te tappen? Als we even in de voorwaarden van de CSS-beveiliging kijken is daar te vinden dat 'operating systemen ontsleutelde data zo moeten beschermen dat ze niet als file kunnen worden afgetapt.' Nu is het zo dat Windows niet een CSS-conform operating systeem is. Maar markttechnisch kan men niet om Windows heen. Met als gevolg dat er aan de DirectShow interfaces gesleuteld kan worden waardoor b.v. het video-rendering gebeuren vervangen kan worden door een MPEG1 encoder die de video op harddisk schrijft. Er zijn handleidingen om je te vertellen hoe je dat moet doen (op het Internet). Heel veel zorgen maken de DVD-producenten zich over de 'DVD Rip' software die de data als onversleutelde .VOB file op harddisk wegschrijft. Er is de mogelijkheid om op te splitsen in blokken van 608 Mb zodat je een DVD-film op ongeveer 12 CD's kan overzetten. Dan moet je wel na 10 minuten kijken de CD verwisselen wat niet handig is. Maar DVD-disks zelf beschrijven is nog toekomstmuziek (zeker 3 jaar geduld hebben!).
Er zijn al firma's die adverteren met het maken van DVD-video producties. Stel dat een firma om duistere redenen niet gewoon een video op cassette wil maken maar op DVD. Bij aanlevering van een

Digital Video band kost het 2000 gulden per 15 minuten. Een menu erbij komt op 500 gulden extra. En de uiteindelijke master tape voor DVD-productie komt op 700 gulden. Het maken van een glass-master komt voor DVD-5 op 3500 gulden per stuk. Het persen voor 100 stuks bijna een tientje per stuk, een stuksprijs die daalt naar drie gulden bij aantallen boven de 5000.

Beeldverhouding

Een TV heeft een beeldverhouding van 4 op 3. Ook onze Atari beeldschermresoluties zijn meestal 4:3 maar bij de Falcon kan je met de uitbreiding 'Screenblaster' of iets dergelijks heel afwijkende verhoudingen instellen.
Bij filmmateriaal ligt het niet zo simpel. Pas na de oorlog is de beeldverhouding overal 1,85:1 geworden. Het grootbeeld bioscoopscherm in Cinemascope heeft een beeldverhouding van 2,35:1. Ooit hebben ze onderzocht hoe het zit met ons kijken. En toen bleek die verhouding gewoon de beste te zijn. En dat is nog steeds zo. Het is leuk om te weten (ik kom er later op terug) dat Cinemascope filmbeeldjes op de film zelf (de doorzichtige strook plastic) niet de verhouding van 2,35:1 heeft (het is in verhouding veel smaller). Met een moeilijk woord noemen we dat anamorfe beeldopslag. Bij de projectie wordt een speciale lens gebruikt die het beeld in horizontale richting oprekt tot de juiste verhoudingen.
Maar om terug te keren naar het probleem van de 1,85:1 verhouding die moet worden weergegeven op een 4:3 scherm. Er zijn twee oplossingen: 1. zet boven en onder in beeld zwarte strepen. Dit noemen we de brievenbus oplossing wat een toepasselijke naam is zeker als je zit te kijken op die manier naar een Cinemascope film. 2. bij het omzetten van film naar DVD zet je iemand aan het werk die een uitsnede van het beeld maakt de hele tijd. Die probeert dan de handeling zo centraal mogelijk in beeld te houden. Dit heet 'pan&scan'.
Mensen kopen niet voor niks tegenwoordig grootbeeld TV's met de beeldverhouding 16:9? Soms denk ik dat want als ik zie hoe weinig breedbeeld-TV programma's er worden uitgezonden in dat 16:9 format! Het merendeel van de tijd zit je met zo'n luxe TV toch naar een 4:3 beeld te kijken met veel zwart links en rechts op het scherm.
Heb je iets extra's aan een 16:9 TV met een DVD eraan? Als de DVD-disk de film bevat op de brievenbus manier dan kan je het beeld op je 16:9 TV vergroten zodat de zwarte randen grotendeels wegvallen maar hoe dan ook: je kijkt steeds tegen 4 beeldlijnen aan die uit drie beeldlijnen verkregen zijn en dat oogt niet erg scherp.
Nu ik het toch heb over zwarte randen die weggegooid worden: het is eigenlijk onzin om een deel van een DVD-disk te vullen met niets anders dan zwarte beeldlijnen. Je kan best het beeld op de DVD-disk zetten in een anamorfe vorm (daar heb je dat mooie woord van daarnet weer). Je trekt het beeld 1/3 in de hoogte uit en de hardware en /of software zorgt ervoor bij het afspelen dat het beeld weer in de juiste verhouding komt. In dit geval heb je dus wel plezier van de luxe 16:9 TV.


Het ergerlijke brievenbus formaat en ook nog eens lange hoofden!

Nog een puntje: hoe weet je breedbeeld TV wat er voor soort video binnenkomt? Dat wordt onzichtbaar in het video-signaal gecodeerd via de daarvoor voorziene 'wide screen signalling'.
Let op dat je niet genept wordt bij de aankoop van een video-DVD disk. Als er 'widescreen' of' 16:9' op staat wil dat niet zeggen dat de film in anamorfe vorm is opgeslagen. Het kan nog steeds 'brievenbus' of pan&scan zijn!
Maar heb je een gewone TV dan is die anamorfe versie van optekening in principe geen probleem: volgens de voorschriften moet een DVD-speler altijd een juiste weergave op 4:3 geven, desnoods met zwarte balken om het beeld.
In de USA is 'A bug's Live' (een animatiefilm over mieren) op DVD verschenen. En daar staan (er is plaats voor gelukkig) twee versies op: de normale bioscoopversie in Cinemascope formaat (2,35:1) in de vorm van een brievenbus beeld en een gedeeltelijk opnieuw gerenderde versie in het 4:3 formaat. En het leuke is: op die 4:3 format video zie je veel meer: het is alsof de cinemascope versie daar een uitsnede van is! Maar zo'n verbetering kan omdat de hele film digitaal gemaakt is.

Kwaliteit

Wat betreft de kwaliteit van de Europese DVD-video disks is al heel wat afgeklaagd. Ten eerste schijnen sommige fabrikanten te vergeten dat we hier PAL hebben en geen NTSC, met als gevolg een slechtere beeldkwaliteit dan nodig is.
Soms ben je als Europeaan beter af dan een Amerikaan. Als ze nl. toch bezig zijn om de zaak voor PAL-TV norm te maken dan is het een kleine moeite om een breedbeeld film anamorfisch op te slaan. In de USA moeten ze vaak genoegen nemen met een 'brievenbus'-uitvoering (38 procent minder beeld!).
Verder wordt er nogal los omgesprongen met de geluidssporen. Zo kan je soms meerdere verschillende uitvoeringen van eenzelfde film tegenkomen: de ene oplage heeft Frans en Engels, dan andere Italiaans, Spaans en Duits. En heel veel Nederlands gesproken DVD's hebben geen oorspronkelijk Engels geluidsspoor meer.
Ook de release-politiek laat met het oog op de regio-code te wensen over. Met Kerstmis bracht in de USA de firma Disney 'Leeuwenkoning 2' op DVD uit. En die kan je bij ons in Europa al sinds zomer vorig jaar kopen.
De film 'From Dusk to Dawn' kan je het beste op DVD kopen in Canada. De firma die alleen voor Canada de rechten heeft maakte een uitvoering met anamorf beeld, een groot aantal ongebruikte fragmenten en een documentaire erbij van 1 1/2 uur over hoe de film gemaakt is.
Ook voor ons land willen beleidsbeslissers wel eens raar uit de hoek komen. Waarom moet ik als ik het Engelse geluidsspoor aanzet in plaats van het Nederlandse (niet altijd is het Engelse geluidspoor verdwenen) grote grove Nederlandse ondertiteling in beeld krijgen? Mij is het een raadsel.
Wel is al diverse malen gebleken dat de fabrikant best een goede versie wil maken als tenminste daadwerkelijk is gebleken dat die DVD-titel goed verkoopt. Let dus bij aankoop op het versienummer: versie 1 is vaak in brievenbus-format en versie 2 in full-screen. Ook is men dan vaak niet te beroerd om voor versie 2 het geluid met Dolby Digital 5.1 o.i.d. erop te zetten.
Het lijkt haast wel een aanvaarde 'policy' te worden. Neem de kaskraker 'Titanic' (u weet wel, die hele grote boot die zo hartverscheurend tragisch zal zinken). Wereldwijd in september op DVD uitgekomen in brievenbus format. Voor deze lente is al aangekondigd de 'Super de Luxe Collectors Edition' die wel een fatsoenlijk 16:9 beeld zal bevatten.
Een ander voorbeeld is het al eerder genoemde 'A Bug's Life': in de USA uitgekomen op brievenbus formaat en begin dit jaar zullen ze een 'Collectors Edition' uitbrengen die wel fatsoenlijk een 16:9 beeld zal geven maar gek genoeg niet de Europese opnieuw gerenderde 4:3 versie zal bevatten.
Omdat er voor DVD-disks nu eenmaal geen update-mogelijkheid is kan je aankoop het beste even uitstellen (tot versie 2.0 dus). Maar pas dan op dat je niet een afgeprijsde eerste uitgave koopt.

Kwaliteit en PC

Koop je een DVD-drive ter inbouw in je PC dan krijg je daar ook software bij om video te kunnen afspelen. Ook fabrikanten van grafische kaarten leveren vaak een softwarematige DVD-speler mee. Er zijn heel veel programma's in omloop maar gek genoeg bijna niets voor de Mac (om van Atari maar te zwijgen). Versies volgen elkaar op en het stikt overal van de bugs. Wees niet verbaasd als de PC stopt met werken en een reset nodig heeft of dat er niet geluisterd wordt naar toetsenbord en muis. Van al het spul is alleen 'Cinemaster' aan te raden. Die wordt niet los verkocht dus dat kan knap lastig zijn. Maar het eind van het liedje is wel: disks die prima werken in een consumenten DVD-videospeler gewoon aan een TV kunnen moeilijkheden geven op de PC.
Een 16:9 film waarbij de camera van boven naar beneden beweegt levert zoveel decodeerwerk op dat het beeld duidelijk

trilt en schokt in zijn bewegingen. Je krijgt dit effect ook als b.v. bij de aftiteling de namen over het scherm rollen van beneden naar boven terwijl er een video-clip wordt afgespeeld op een vaste plaats op het scherm. Ook andere grappen en grollen gaan vaak de mist in zoals DVD-subpicture. Berucht zijn verder DVD-disks die rechttoe rechtaan van een ruisende NTSC-band zijn gemaakt. Dan klimt de bitrate nogal omhoog naar de grens van 6,5 Mbit/sec en dan hebben software decoders ook moeite om het bij te houden. Even ter verklaring: ruis in beeld wordt behandeld bij compressie als vele kleine beeld-veranderingen over het hele beeldvlak heen verdeeld en dat geeft de MPEG2-compressie veel werk, levert veel data op en bezorgt de decoder in de computer teveel werk. Heel ergerlijk is het dat de software geen tijd meer over heeft om op de wensen van de bekijker te reageren. Als je 10 keer de stoptoets moet indrukken voordat het effect heeft dan word je een beetje kribbig.
Voor de rest heeft men natuurlijk allerlei moeilijkheden vanwege de grafische kaart, de geluidskaart, Windows enz. Zo blijkt het vaak heel lastig om het geluid als SP/DIF eruit te krijgen.

Hardware decoding

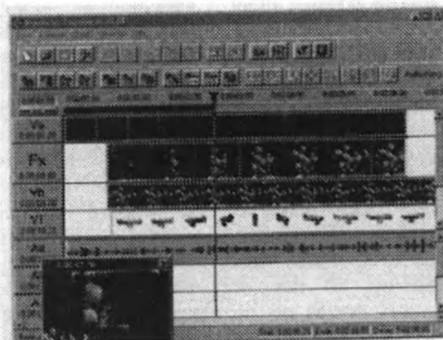
Koop je een gewone DVD-ROM drive dan krijg je er een software decoder bij kado. Maar koop je een DVD-Video ROM drive dan zit daar een hardware decoder bij in de vorm van een PCI-insteekkaart. Je hebt geen geluidskaart nodig want er is bij allemaal een analoge stereo-uitgang, soms is er een Dolby Digital uitgang.
Ook als je een heel snelle computer hebt is aanschaf van deze hardware te overwegen. De prijzen liggen tussen de 250 en de 500 gulden. Een heel belangrijk punt bij de aanschaf is: wat doen ze met de regio-code. Bijna allemaal laten ze vijf maal een verandering toe. Kijk dus eerst of er voor het apparaat ergens een 'region-free' ombouwkit te koop is.

Drive kopen

Uit alle macht wordt geprobeerd om de mensen wijs te maken dat ze een DVD-ROM drive moeten hebben en geen CD-ROM meer want anders is men niet klaar voor de toekomst. Dat is onzin want het is nog volkomen onzeker hoe het zal toegaan bij de beschrijfbare DVD-disks. We krijgen dezelfde ellende als we al gehad hebben bij CD-ROM drives: de allereerste drives konden geen multi-session disks lezen. De volgende generatie kon geen eenmaal beschrijfbare disks lezen, de daarop volgende generatie had weer moeilijkheden met herbeschrijfbare disks enz.
Precies hetzelfde is met de DVD-ROM drives aan de gang. Op dit moment is de SR-8583 van Panasonic de enige die DVD-RAM disks kan lezen (herbeschrijfbare disks) en dat alleen maar enkellagig wat met hun methode 2,5 Gbyte aan opslag geeft. En over dat format is men het nog niet volledig eens notabene. Een apparaat dat die DVD-RAM disks kan beschijven kost ongeveer 15.000 gulden en is alleen compatibel met zichzelf.
Heel veel beter staat het er ook niet voor bij de DVD-R. Men heeft dan wel de definitie opgerekt naar 4,7 Gb enkelzijdig, enkellagig maar de enige DVD-burner ter wereld die überhaupt een DVD-R kan beschrijven wordt gemaakt door Pioneer en kan maar 3,9 Gb afhandelen wat voor een prijs van 10.000 gulden toch ook niet inspireert. Helemaal moedeloos word je van de prijs van een DVD-R disk: boven de 100 gulden per stuk!
Ook komt er vast en zeker nog een soort multi-session versie van de DVD net zoals bij de CD-drives waar je ook de oude kon weggooien omdat die b.v. geen Photo-CD konden lezen!
Nog een argument om niet te kopen is natuurlijk het geringe aanbod aan DVD-ROM disks. Zolang nog het merendeel van de software op een CD-tje past staat men niet te dringen om de boel op DVD uit te brengen.

Stand van kraken

Gebruik makend van de onveiligheid van Windows kan je met 'DVD Rip' de video en het geluid naar harddisk dirigeren in plaats van uitsluitend naar de grafische kaart (het beeldscherm). Echt kraken kan je het niet noemen.
Linux lijkt heel leuk maar helaas: er is geen officieele DVD-video mogelijk. Het probleem zit hem hierin: de specificaties voor DVD-video zijn voor 5000 dollar te koop bij het DVD-Forum.
Maar dan moet wel een 'non-disclosure' getekend worden. En dat gaat nu eenmaal niet als je iets voor Linux wilt maken. Daar is het zo: iedereen moet alles tot op sourcecode niveau zelf kunnen nakijken. Het gevolg is dat een leger deskundigen aan de slag ging.
Als eerste kwam DOD (Drink Or Die) uit Rusland met software die de ontsleutelde datastroom naar disk copieert. Dat met behulp van een Player-sleutel. Hoe ze daar-aan komen is onbekend. Helaas ging het met sommige disks niet. De reden: er kan soms naar de secundaire sleutel van de drive gevraagd worden.
Een handige vogel ging kijken in de code van de XingDVD software decoder van Xing Labs. Die waren zo onverstandig geweest om onversleuteld hun sleutels open en bloot in hun software te stoppen. Dat zal ze nog op een forse berisping komen te staan. Dat is ongunstig voor Real Networks, dat zojuist de Xing Labs heeft opgekocht.



Ook werden er diverse manieren van kraken van sleutels met bruut geweld voorgesteld. Maar dat was niet nodig. Frank A. Stevenson bedacht een methode om de speler voor de gek te houden door te doen alsof er wel een goede sleutel was aangeboden terwijl er helemaal geen sleutel werd aangeboden. Dat klink ingewikkeld maar per speler duurt het maar een halve minuut om hem zijn sleutels te ontfutselen. Dat wordt dus dag-zeggen tegen de CSS-beveiliging in principe.
Dat het opduiken van 395 van de tot nu toe uitgegeven 408 sleutels op het internet veel aandacht trok is logisch; software om de sleutels van je eigen drive te pakken te krijgen oogt stukken minder spectaculair.
Maar behalve de sleutels moet je nog veel meer weten. Je moet software gaan schrijven.
Op het Internet dook prompt de 'DVD-Hacker' op die met een software debugger de assembler listing had samengesteld van de gebruikte software. Zo is nu bekend hoe de authentificering tussen DVD-ROM drive en decoder plaatsvindt. Iemand heeft het omgezet naar C wat de Linux DVD-player een stuk dichterbij brengt. Er wordt al gewerkt aan de benodigde software voor MPEG2, MP3 en AC3. Die zijn dan wel patent-beschermd maar dat zal hun verspreiding niet tegenhouden.
Tot nu toe lukt het alleen om dat wat wordt afgespeeld naar de harddisk te sturen. Met als gevolg dat je niet alle taalmogelijkheden, interactieve grappen en grollen, menu informatie, ondertitels enz. op de harddisk terecht komen. Maar dat zal over enige tijd ook wel lukken.

Slotwoord

Langzaamaan komt er een aanbod van DVD-video-disks op gang. Moet er zo nodig een DVD-drive gekocht worden dan is een Pioneer DVD-A03S aan te raden voor beneden de 300 gulden.
Er is niets op tegen om een SCSI-drive te kopen zoals de Pioneer DVD-U03S (een van de weinige SCSI-aansluitbare DVD-drives) voor 350 gulden.
In ieder geval kan je die drive als CD-reader gebruiken als je hem aansluit op een Atari-computer. Software om de drive te bedienen als DVD-er is er niet. Maar hetzelfde geldt voor computers onder Linux: er zijn nog geen drivers die al uit de testfase zijn gekomen. En verder: software decoding van video zullen onze Atari-computers niet aan kunnen. En hardware decoding zonder PCI-bus is onmogelijk.

Wim Ouwehand

Harddisks

voor onze Atari computers

Onze Atari-computer werkt uitermate prettiger als je er een harddisk op aansluit. Gezien de omvang van de programmatuur is zelfs een 20Mb harddisk al behoorlijk bruikbaar om veelgebruikte programma's op te zetten. Het laden van de programma's gaat sneller en het bewaren van gegevens uit deze programma's ook. Momenteel kosten 1e-hands harddisks of zelf een nieuwe SCSI-harddisk met interface zo weinig dat eigenlijk een ieder wel aan een set kan komen voor weinig geld.

Soorten

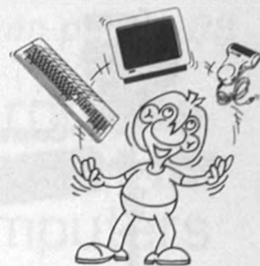
Wat kunnen we aansluiten op de Atari-computer? Wel dat is afhankelijk van welke ST u heeft. Op de gewone ST (1040 t/m mega 4) kunt u aan de DMA-uitgang een standaard Megafile 20 t/m 60 hangen en deze zonder meer gebruiken. Als u niet aan een standaard kunt komen of er niet genoeg aan heeft, kunt u overgaan op een SCSI-interface zoals de Link, met een zelf te bepalen (goedkoop te krijgen) SCSI-harddisk. Voornamelijk de harddisks welke onder de 500Mb zijn, zijn voor een prikkie te krijgen, b.v. op de Zwarte Markt in Beverwijk of op de verschillende PC dump dagen. U moet dan wel zelf een kast met voeding verzorgen, eventueel kunt u de Megafile-kast gebruiken omdat de 20 Mb in geen verhouding staat tot de nieuwe disk, en dan heeft u meteen een bijpassende kast met voeding; wel even hobbyen maar ziet er gelikt uit. Deze nieuwe harddisken zijn ook beduidend sneller dan de Megafile's.

De Megafile's

De Megafile serie bestaat uit een 20, 30 of 60Mb uitvoering in een platte kast die precies onder een Mega ST past. Er is nog een hele oude uitvoering van de Megafile in een schoenendoos-achtige kast, deze heeft een SCSI-interface, maar hiermee heb ik nog geen succes gehad wat betreft het ombouwen naar een grotere SCSI-disk of CD-ROM.
Het inwendige van een Megafile bestaat uit een voeding,een interface board (Adaptec controller) en een MFM/RLL-harddisk. Deze harddisks zaten ook in de vroegere PC- en AT-computers. Wilt u goedkoop uitbreiden of is uw oude harddisk defect, kunt u deze vervangen zolang de voorraad nog strekt. Krijgt u een oude MSDOS-machine aangeboden kijk dan of er een harddisk in zit, zo ja neem de machine aan, want ze kosten vrijwel niets meer, en sloop de harddisk en de eventuele 3,5 inch diskdrive en de voeding er uit en gooi de rest weg of gebruik de kast om de hele Atari in over te bouwen (wel een heel geknutsel, maar mogelijk). Even terug naar de Megafile, op het interface board zitten de gaatjes voor een tweede aansluiting reeds voorgeboord en dichtgesoldeerd. Bij een electronica onderdelenwinkel kunt u stripjes kopen om een stekeraansluiting te maken net als degene die er reeds zit. Voorzichtig solderen! (of laten doen). In de oude computer zaten twee lintkabels aan de harddisk, ik hoop dat u tenminste de smalste kabel meegenomen heeft, of anders terug naar de vuilnisbak. Zelf maken kan ook, maar kost weer. Bij dezelfde winkel van de stekerstrip haalt u ook een lintkabelsteker voor de brede kabel.
Het bijplaatsen van de harddisk is hobbywerk maar als hij niet te groot is past hij in de Megafile erbij.
Het aansluiten gaat als volgt. Monteer een extra voedingssteker of haal een tweewegsplitsing bij, ja natuurlijk dezelfde electronica-winkel. De meeste voedingen van de Megafile's kunnen twee disks aan. In het zeldzame geval dat u natuurlijk weer de te lichte voeding heeft, moet ik u teleurstellen, en zult u naar een grotere enkele harddisk uit moeten kijken of een pc-voeding gebruiken, deze passen echter niet in een Megafile kast. U loopt echter risico voor ongeveer fl 15,-, en dat is dat risico van het uitproberen wel waard.
Monteer de lintkabelsteker op de brede lintkabel op een plaats, zodat deze kabel beide drives bereikt. Als u het met de originele kabel niet redt, ja dan moet u weer naar die winkel. Ik maak een lijstje hierna zodat u maar 1 keer naar de winkel hoeft. Het monteren doe ik meestal met de bankschroef, rustig de steker met lintkabel en afdekking plaatsen en voorzichtig de bankschroef dichtdraaien tot de afdekking vastklikt. Of u koopt een kant-en-klare kabel. Plaats de harddisks, sluit de voedingen aan, verbindt de brede lintkabel met beide disks, zet de jumpers voor de tweede disk op D1 (de eerste is D0), sluit de twee smalle kabels op de harddisks aan en op de interface, waarbij de nieuwe stekerpootjes op de nieuwe harddisk moet worden aangesloten. Sluit de harddisk-combinatie nog niet aan op de computer maar wel op de 220V en schakel de zaak aan.
Als beide harddisks op toeren komen is alles in orde (voor zover we kunnen zien) zo niet heeft u waarschijnlijk pech, of de voeding is te licht of de nieuwe harddisk is kapot. Eventueel kunt u proberen de zaak uit te zetten en de voedingssteker van de nieuwe harddisk eruit halen, aanzetten en als de eerste op toeren is de voedingssteker van de tweede aansluiten en kijken of deze dan wel werkt. Is dit zo dan is uw voeding te licht. Lukt het dan nog niet, doet u het zelfde met de eerste harddisk, geen voeding aan de eerste en start de tweede harddisk nog niet op dan is deze gewoon defect, start hij wel op dan is uw voeding zelfs te licht om de drives een voor een op te starten.
Remedie: andere harddisks op de kop tikken of een zwaardere voeding. Uitgaande van op toeren gekomen harddisks kunnen we alles uitzetten en aansluiten op de computer. Hierna moeten beide harddisks worden geformatteerd en gepartitioneerd. Ik gebruik hiervoor HD-Plus, want SCSI-tools herkent de tweede harddisk niet, en AHDI ook niet. Waarom weet ik niet, mij lukt het met HD-Plus. Ik weet zelfs niet of dit programma PD is of niet, maar het werkt. Nu heeft u twee harddisken in een kast en is uw ruimte tenminste verdubbeld. Geef niet op want met HD-Plus kunt u uw harddisk ook proberen te formatteren op RLL i.p.v. MFM.
Het vervangen van de oude harddisk door een andere (grotere) is hetzelfde verhaal maar dan gewoon de harddisk omwisselen zonder soldeerwerk etc. Letop: als de nieuwe harddisk niet gewoon te formatteren is wil dit nog niet zeggen dat hij niet bruikbaar is, probeer andere instellingen.
Belangrijk is dat u bij het veranderen van een harddisk, het juiste aantal koppen, cylinders en sectoren van de nieuwe harddisk weet (of te weten komt), anders lukt het nooit.
Belangrijk is ook dat u de oude harddisk leeg maakt en bewaart wat u bewaren wilt op diskette, daar hij geformatteerd wordt en alles er vanaf gaat.
Er is geen enkele garantie op deze ombouw en ik ben niet aansprakelijk voor enige schade, maar bij mij draait een Megafile 30 uitgebreid met 60Mb al een jaar of twee regelmatig en er zijn geen problemen. U kunt mij altijd bereiken via e-mail of telefonisch via de redactie.

Vervolg op pagina 41 .

ST Varia



Rechters en DVD

Sinds de DVD (video-disk) versleuteling gekraakt is en de sleutels op straat liggen bij wijze van spreken is het enige dat de industrie kan doen: rechtszaken aanspannen. Zo is het aan 6000 website providers in de USA verboden om het gebruikersvriendelijk copieerprogramma DeCSS of dergelijke op hun sites te hebben. Er wordt geredeneerd dat de versleuteling een zakengeheim is. Dat mag dan wel verraden zijn maar het recht van meningsuiting mag niet tot verbreiding leiden. Wat wel werd toegestaan is om links te hebben naar elders waar verboden waar te halen is. Verwijzingen maken wat de rechter betreft geen inbreuk op copyrights of wat dan ook. In New York kwamen drie webmasters voor de rechter omdat ze Linux software hadden die ook CSS-versleutelde disks kan lezen. Dit is een zorgwekkende ontwikkeling. Zo kan het dus illegaal worden om open-source producten te ontwikkelen die met copyright-beschermde producten werken.
De arm van de Amerikaase wet reikt trouwens tot in uw achtertuin. Zo is de 16 jarige Jon Johanson door zijn eigen Noorse politie opgepakt en zijn hem zijn computers afgenomen. Maar het grootste deel van DeCSS is niet van hem afkomstig maar het is de enige naam in de code die terug te vinden is.

Internet broodrooster

De mythe van het broodrooster aangesloten op het internet is inmiddels wijdverbreid. Evenals de Internet koelkast maar daarvan moet gezegd worden dat Ericson in Zweden inderdaad zo'n ding gemaakt heeft.
Nu komt Samsung ook met een Internet koelkast. Wat moeten we ons daar toch bij voorstellen? Ze noemen het de multi-media koelkast. Aan de buitendeur zit een plat schermpje. Dus gewoon een notebook computer met een modemaansluiting hebben ze ingebouwd. Voor de lol zit er ook een webcam in de koelkast. Helaas is automatisch voorraadbeheer (is melk te oud of op?) nog niet aanwezig. Wel kan je, staande voor de koelkast, recepten vanaf het Internet downloaden. Het enige bruikbare dat overblijft is het idee van een digitaal prikbord. Iedereen kan berichtjes achterlaten voor de andere gezinsleden. Dit is een zinnige toepassing want de deur van de koelkast is de ideale plek om briefjes te plakken met berichten voor anderen.
Maar weer terug naar het beginonderwerp: het internet-broodrooster. De kracht van deze legende is zo groot dat zelfs een grote fabrikant van broodroosters in Europa gevraagd heeft aan een deskundige om de zaak te onderzoeken: 'moeten wij ook dergelijke broodroosters gaan maken?'. De deskundige was heel eerlijk: 'gewoon onzin' was zijn antwoord.
Er is een nieuw wereldbeeld dat op het moment opgang maakt. Het laat mij denken aan de tijd van begin jaren '60 toen men blij was met techniek. Trottoirs zouden een soort horizontale roltrappen worden (je vind ze nu op vliegvelden), iedereen zou een jetscooter hebben, men zou met een eigen helicoptertje vanuit de achtertuin opstijgen om naar het werk te gaan en vakantie op de maan zou mogelijk zijn.
Vanaf ongeveer 1920 is er op wereldtentoonstellingen altijd 'het huis van de toekomst' te zien. Ook de droomkeuken die steeds automatischer wordt. En met die huisrobot is het nooit wat geworden. Maar de grootste verbeteringen voor de huisvrouw zijn allemaal simpel van aard: de stofzuiger, de wasmachine en sinds kort de vaatwasmachine. Er is zelfs een wetenschap die zich bezighoudt met de automatisering van het huishouden: de domotica. Hun werkterrein is te vinden bij verzorgingshuizen, verpleeginrichtingen e.d. Heel goed blijkt b.v. het idee van de centrale aan/uit knop voor het licht. Gaan bejaarden slapen en moeten ze eerst al hun schemerlampjes uitdoen (moeilijk bereikbare schakelaartjes, stekkers lostrekken uit stopkontacten die in moeilijk bereikbare plaatsen zitten enz.) Vanuit hun bed kunnen ze met een afstandsbedienening alle lampjes tegelijk uitdoen. Zo iets vermindert het aantal ongevallen.
Het idee om de gordijnen met een afstandsbediening te sluiten lijkt ook prima. Maar dan krijgen bejaarden nog minder lichaamsbeweging en of dàt nu de bedoeling is?
Een ander idee blijkt minder gelukkig: een bewegingssensor die alarm slaat als er geruime tijd geen beweging is waargenomen. Voor de bejaarde komt er dan opeens iets bij waar hij aan moet denken: gaat hij de deur uit dan moet dat ding afgezet worden anders gaat het alarm voor niks af. Een extra belasting die niet gewaardeerd wordt.

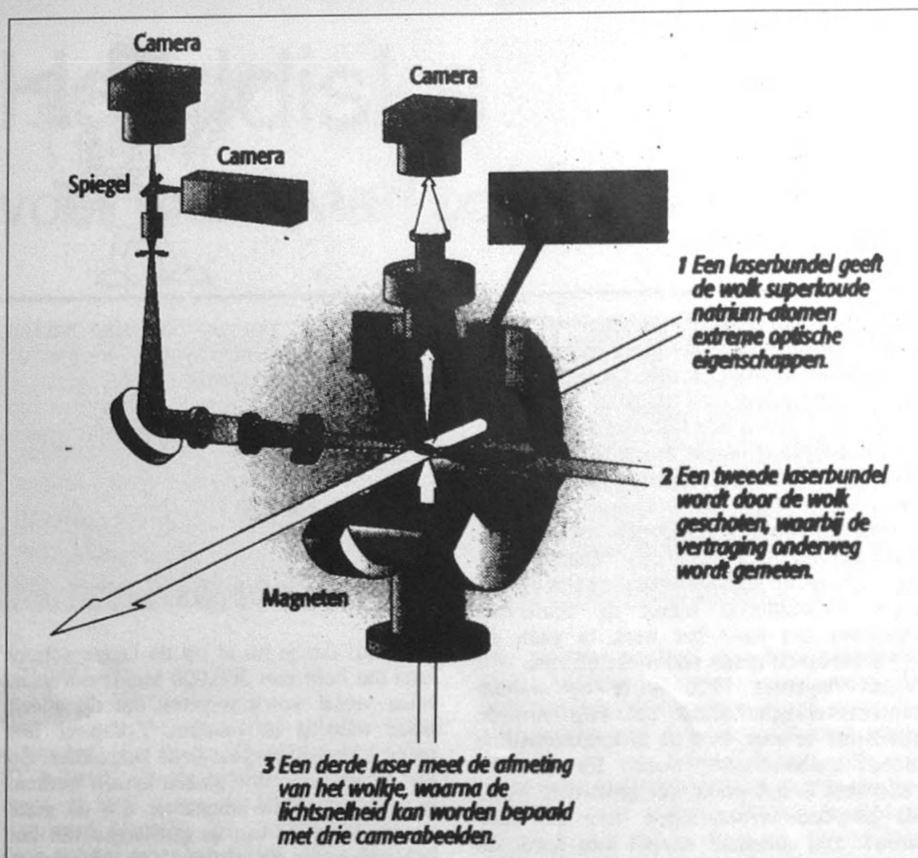
Merknamen

Zeker met merknamen is het in Rusland een chaos. Net zoals in China heeft geen geen begrip voor de waarde en het eigendom van merknamen. Maar men maakt wel handig gebruik van de bekendheid van merknamen. Zo kan je in Rusland flesjes bier tegenkomen met een spiegelbeeldig 'Windows' vlag logo en de naam 'Windows '99'. Er is ook een sigarettenmerk dat gebruikt maakt van de Windows naam. En ook leuk om te zien zijn pakken macaroni met het Intel symbool erop en de naam 'Intel'. (Intel inside?)
Grappig is ook een foto die ik zag van een de auto van een Engels glazenwassersbedrijf: 'Windows 2000'.

R.J. van der Kamp

Licht in looppas

Ik geloof dat je nu al op de lagere school leert dat licht met 300.000 km/s voortgaat. Maar veelal wordt vergeten dat dit alleen maar waar is in vacuüm. Zodra er iets meer is dan niets gaat licht langzamer. Zo kan je verklaren hoe glazen lenzen werken. In glas gaat licht langzamer. En de mate waarin hangt af van de golflengte van het licht. Vandaar de werking van het glazen prisma dat wit licht ontbindt in zijn kleuren.
Hoe hoger de brekingsindex van het materiaal waarin het licht zich voortbeweegt hoe langzamer het voortbeweegt.
Het is alweer 5 jaar geleden dat ze voldoende atomen bijeen konden brengen en deze zó koud laten worden dat het Bose-Einstein condensaat gevormd werd. Er komen bij bestudering allerlei merkwaardige effecten aan het licht.
Iemand ging eens zien hoe snel licht door een wolkje condensaat heen gaat van een tiende mm lang en een honderdste mm dik. Dat leverde weinig op want de brekingsindex is bij gebrek aan optische eigenschappen van het wolkje gelijk aan dat in vacuüm. Maar nu komt de truc: je kan het wolkje wel optische eigenschappen opdringen door met een speciale laser de electromagnetisch geïnduceerde transmissie te gebruiken. Het leuke is dat je nu de brekingsindex van het condensaat (lucht is 1,001 en diamand 1.8) omhoog kan schroeven naar heel extreme waarden. Hoe extreem hangt af van de kwaliteit van je apparaten. En wat doet licht nu in een medium met hoge brekingsindex? Het gaat langzamer. En hoeveel? In het eerste experiment kwamen ze uit op 50 km/uur, een snelheid die nog net is toegestaan binnen de bebouwde kom. Inmiddels is men al zover dat een snelheid is gemeten van een halve meter per seconde.
Het is een leuke circusact natuurlijk en zodoende kreeg het publiciteit maar voor natuurkundigen is het ook heel leuk. Stel dat ze zover komen dat ze de 1 cm/s halen. Dan gaat licht net zo snel als een geluidstrilling door het condensaat. En dan kan je allerlei nieuwe dingen ontdekken. Kunnen atomen meesurfen op een lichtpuls?



Quantum-onzekerheid

Sinds men kunststukjes kan uithalen met één (1) atoom worden er allerlei leuke metingen gedaan. Een leuke is de volgende: neem een berylliumatoom. Met behulp van laserstralen zorg je dat er maar twee trillingstoestanden kunnen ontstaan. Welke van de twee? Je gooit er wat radiogolven tegenaan en net zoals met atoom-spin resonantie weet je dan welke van de twee het was. Helemaal in overeenstemming met de quantum-kunde.
Maar wat blijkt nu: de ene toestand is op de een of andere manier niet onafhankelijk van de andere. Wat ze kunnen is het volgende: ga meten in het tussengebied tussen de twee energietoestanden. Dan meet je toch iets dat je kan interpreteren als interferentiepatronen tussen twee toestanden. En dat patroon verdwijnt als je de radiogolven gebruikt om te meten. Het lijkt raar maar het klopt allemaal precies volgens de theorie. Nu is een atoom wel klein maar nog altijd reuzegroot ten opzichte van de normale schaal waarop quantum-verschijnselen bemerkt worden (electronen, protonen, neutronen en andere miezerige deeltjes).

Internetbeveiliging

Het gebruik van webpages met cookies, java-scripts enz. mag dan wel handig zijn maar het komt de beveiliging niet ten goede. Er is weer een nieuw gat ontdekt dat de naam 'cross-site scripting' heeft. Het gevolg is dat booswichten zo als het ware over je schouder mee kunnen kijken en zo je creditcard nummer te weten kunnen komen. Of, en dat is de andere kant van dit gat: je kan informatie op je scherm krijgen die afkomstig is van de booswicht. je zal maar online belegger zijn en je krijgt foutieve aandelenkoersen door. Dan kan je arm worden!

E-mail meelezen

Sinds ik gehoord heb dat er gratis providers zijn die in vage kleine lettertjes in hun contract hebben staan dat ze indien nodig de e-mail mogen meelezen, ben ik meer overtuigd geraakt van het nut van PGP om berichten toch maar te versleutelen. Laatst was er een wereldwijde rel over iet dergelijks. De firma 'Delphi-Total' kwam met de freeware 'Send It' voor Windows. Het programma dient om een bericht aan veel mensen toe te zenden. In hun beta-test versie hadden ze een voorziening opgenomen waarbij een copie van ieder verzonden bericht ook bij hen binnen kwam. Zo konden ze zien wie het gebruikt, hoe de testen verlopen enz. Maar bij de definitieve versie hebben ze dat niet verwijderd. Het duurde dan ook een tijdje voordat gebruikers er achter kwamen dat hun e-mails ook naar Delphi-Total gingen. Iemand bekeek de log-file van de newsserver en zag het.
De beer was toen los maar de makers hebben totaal niet gereageerd. Of het moest zijn dat ze een andere versie ter download gereed stelden waarbij deze achterdeur verwijderd was (zonder toelichting en zonder nieuw versienummer). Kennelijk zijn ze bang dat wat ze ook zeggen in een rechtzaak tegen ze gebruikt kan worden.
Maar in ieder geval volgens onze wetten hebben ze niets misdaan. Ook hier is de wettelijke status van een e-mail bericht niet meer dan die van een briefkaart of open envelop in de post. Dus geen schending van briefgeheim. Ook is er geen sprake van inbreken of onbevoegd toegang hebben en ook valt niet te bewijzen dat ze de inhoud van de ontvangen e-mail ergens anders dan voor eigen gebruik hebben bekeken.
E-mail is dus vogelvrij.

```
sendmail[9715]: RAA09715: from=<newsletter@gutglauebig.de>,
msgid=<200001131639.RAA09715@sancho.heise.de>
sendmail[9718]: RAA09718: from=<newsletter@gutglauebig.de>,
msgid=<200001131639.RAA09718@sancho.heise.de>
sendmail[9721]: RAA09721: from=<newsletter@gutglauebig.de>,
msgid=<200001131639.RAA09721@sancho.heise.de>
sendmail[9717]: RAA09715: [redacted]
<Florian_Fernweh@bigfoot.de>, stat=Sent (Mail accepted)
sendmail[9722]: RAA09721: to=\nl@imap.heise.de,
stat=Sent (RAA17640 Message accepted for delivery)
sendmail[9720]: RAA09718: to=<Florian_Fernweh@gmx.de>,
stat=Sent (Mail accepted)
```

Bollen stapelen

In de wiskunde leerboeken tref je een voorbeeld aan dat merkwaardige getallenreeksen illustreert. Kanonskogels worden in driehoekvorm gelegd en je stapelt tot een soort pyramide.
Er is een ander voorbeeld uit de praktijk maar dat is te ingewikkeld voor op school. Het staat bekend als het 'sinasappels in een krat' probleem. Stel dat de krat precies dimensies heeft die een veelvoud van de middellijn van de bol zijn. Na wat rekenen kom je er achter dat het leggen van een volgende laag bollen in de kuiltjes van de vorige laag het beste resultaat geeft: precies pi gedeeld door de wortel uit 18 procent van de ruimte krijg je zo nuttig gevuld.
Maar in werkelijkheid gooi de gewoon sinasappels in de krat tot die vol is. Hoever benader je dan het theoretisch maximum van bijna 74 procent? Door de bank genomen 64 procent gemiddeld. Maar als je eventjes de krat schud dan kan er - zo weet iedereen - nog wat bij.
Korrelige media hebben merkwaardige eigenschappen maar met de theorievorming gaat het moeizaam. Voor de effecten van schudden en roeren heeft men sinds kort de theorie van de 'maximally randomly jammed' toestanden. Er worden voorspellingen gedaan over stollingsverschijnselen die onder de toestand van gewichtloosheid getest moeten worden. Voor het eerst sinds lange tijd weer eens een wetenschappelijk zinnig experiment voor de NASA-ruimtevaart.

xDSL

Er zijn diverse varianten van Digital Subscriber Line (DSL) bedacht. De kwestie is: hoe krijgen we meer bits over het koperdraadje tussen telefooncentrale en huis dan de 2x64 kb/s die ISDN geeft. Zo hebben we ADSL (Asymmetric). R-ADSL (Rate Adaptive), HDSL (Hight bit-rate), VDSL (Very high bit-rate) en SDSL (Symmetric).
Deze maand zullen de eerste proeven van de KPN in samenwerking met xs4all beginnen waarbij men megabits per seconde binnen kan krijgen. De upload snelheid is wat minder (vandaar dat 'asymmetric' in de naam). Maximaal zou men 8 Mb/s

binnen kunnen krijgen en tegelijk 1 Mb/s kunnen verzenden.
Het leuke is: je kan gewoon analoog blijven telefoneren en alleen in huis en in de centrale is iets extraas nodig. De eerste stappen naar kostenreductie zijn al gedaan: een chipset voor ADSL die op een PCI-kaart in de computer past. Grappig is dat een van de chips de naam 'Falcon' heeft.

Y. Lupardi

Lichtgevend plastic

Het was eigenlijk toeval: plastic dat licht geeft als er stroom doorheen gaat. Men was gaan meten aan plastics die bij wijze van uitzondering geen isolatoren zijn zoals de andere plastics. Gewoon fundamenteel onderzoek.
Men had het idee dat je zo misschien met plastic wel beeldschermen kan maken. En dat lukt: Philips maakt ze in Heerlen en ze noemt het polyLED, niet te verwarren me gewone LED's (lichtgevende diodes) die gemaakt worden met silicium. Men werkt met dunne laagjes plastic en met een soort inkjet printer spuit men stipjes lichtgevend plastic te bestemder plaatse. Het gevolg is: heel dunne schermpjes die heel weinig energie nodig hebben om toch fors wat licht te geven. Ze gaan massaal toegepast worden in mobiele telefoons die steeds grotere, lichtere, kleurigere en zuinigere schermpjes nodig hebben.
Een ander voordeel ten opzichte van de veel gebruikte LCD-schermen is: je hoeft er niet precies recht voor te zitten om het beeld te kunnen zien.
Philips heeft ook een andere toepassing die ik niet zo zie zitten: digitale wekker-display's. Die vind ik al helder genoeg (de mijne werpt zelfs duidelijke schaduwen), zeker in een donkere slaapkamer!

Piet Vogelaar

Quantumspiegeling

Bekijk je het oppervlakte van een laagje koper met een quantum-oog dan zie je een ziedende zee van electronen boven het oppervlak hangen. We maken dagelijks gebruik van dit verschijnsel. In een beeldbuis van een TV zit een gloeidraad. Die verwarmt een oppervlak dat heel makkelijk al van nature veel electronen boven zijn oppervlak heeft zitten. Met behulp van electrische en magnetische velden worden die electronen verplaatst, snelheid gegeven en op allerlei andere manieren gedwongen om zich naar wens te gedragen opdat u TV kunt kijken.
Wat gebeurt er nu als je een atoom van kobalt legt op een koperoppervlak? Dat heeft invloed op de omringende electronen met als gevolg de naar de ontdekker genoemde Kondo-resonantie. Tegenwoordig lukt het om atomen per stuk te verplaatsen. Nog wel echt monnikenwerk en je moet geregeld toch weer opnieuw beginnen maar houd je alles dicht bij het absolute nulpunt en iedereen in de buurt loopt op kousevoeten, dan kan je grappige dingen doen. Bijvoorbeeld zo'n stuk of 60 kobaltatomen naast elkaar in een kring die de vorm van een ellips heeft. Waarom een ellips en niet iets simpelers als een cirkel? Omdat een ellips twee brandpunten heeft en iedere lijn vanuit het ene punt getrokken naar de rand en daar gespiegeld, door het andere brandpunt loopt.
De vraag is nu: als ik in het brandpunt van die ellips gemaakt door kobalt-atomen een kobalt atoom leg wat zie ik dan gebeuren in het andere brandpunt? Je ziet een Kondo-effect in beide brandpunten tegelijk. En dat terwijl er in het ene brandpunt geen atoom zit lijkt het alsof er een spook-atoom zit. Of om het op de moderne quantummanier te zeggen: de informatie is op twee punten aanwezig. Deskundigen zitten nu met de vraag: wat voor informatie kan je nu wel en niet verkrijgen door meting aan het spook-atoom? Of met andere woorden: in hoeverre beïnvloedt waarneming aan het spookdeeltje het echte deeltje? En zo blijven ze bezig.

Laser-veiligheid

Het begin van dit jaar werd vooral in Engeland groots gevierd. Zo werd de 'Millennium Dome' geopend met een spectakel vol mist en laserlicht. Er waren heel veel mensen die dit moesten ondergaan waaronder ook hun koningin. En die vond het maar plat vermaak al dat geflits en die kermiskleuren.
E.e.a. was aanleiding om eens een goed onderzoek te doen naar de gevaren voor het publiek bij dergelijke laserlichtshows. Eerst gaan ze meten hoeveel licht de mensen nu werkelijk in hun ogen krijgen. Dan gaan ze zien of regelmatige laserpulsen schadelijk zijn (dat kan: epileptische aanvallen zijn mogelijk), en tenslotte wat de eigenschappen lichttechnisch gezien zijn van die lichtbundels.
Vooral dit laatste is belangrijk: je moet voorkomen dat je bij mensen gaten in het netvlies brand.

W. Wortel

Vervolg van pagina 38 .

Harddisks voor Atari computers

SCSI-harddisk

De SCSI-harddisk is alleen aan te sluiten middels een speciale interface. Veel harddisks van andere fabrikanten voor de Atari-computer bevatten zo'n interface, bijv. ICD of GESoft disks. Of de Link-interface nog leverbaar is weet ik niet; probeer de STaar of MABN eens. Aan de interface komt een lintkabel waaraan let wel 7 apparaten aangesloten kunnen worden. Als u een SCSI CDROM kunt krijgen, b.v. een dubbel speed, kan deze meteen worden aangesloten. Verder dient u te zorgen dat een van de apparaten een afsluitweerstand bezit. De meeste harddisks zijn hiervan voorzien eventueel door het omzetten van een jumper. Alleen nog een voeding en de zaak aansluiten aan de computer. D.m.v. SCSI-Tools en CD-Tools, of HDdriver alles partitioneren en u heeft een harddisk. De CD-ROM dient u te installeren d.m.v. Metados en verschillende Dos- en Bos-drivers. Bij problemen, e-mail. Voor het samenbouwen kunt u een kast kant-en-klaar kopen of zelf maken, of wederom de oude Megafile kast gebruiken.
Ik besef dat dit allemaal simpel klinkt, maar voor iemand die nog nooit een Atari-computer of een Megafile opengemaakt heeft (??) is dit zeer ingewikkeld. Daarom kunt u mij met vragen, e-mailen of bellen via de redactie. Zorg altijd bij telefonisch contact dat uw computer aanstaat en u een modemprogramma bij de hand heeft om eventueel instellingsbestanden over te kunnen seinen.
Haal die oude ST van zolder en laat hem weer werken. Power without the price, zeker op dit moment.

Boodschappenlijstje

lintkabel van voldoende lengte 2x harddisk, 35-aderig met 2x schuifconnectors (zie originele kabel).
lintkabel van voldoende lengte 1x harddisk, 20-aderig met 1x printconnector en 1 keer schuifconnector (zie originele kabel).
1x 20-polige soldeerconnector voor printpennetjes (zie origineel op interfaceprint).
1x splitter voor PC-voeding van 1 naar 2 voedingsstekers
Deze materialen kunnen vaak ook uit de oude PC worden betrokken.
Veel succes.

Marcel Riepe,
marcelriepe@hetnet.nl,
http://home.hetnet.nl/~plutosoft

Stichting ST service-pagina



Tijdschrift

Abonnementen
Het ST-blad verschijnt zes maal per jaar. Een abonnement voor zes nummers kost fl 48,48 (€ 22,-) en kan elk moment ingaan. Het abonnementsgeld kan worden overgemaakt op postgirorekening 1626826 t.n.v. Stichting ST, Bakkersteeg 9 A, 2311 RH Leiden.
Voor België kunnen abonnementsgelden (met een omrekeningsfactor van 20 Bfr = fl 1,00) betaald worden aan: Stichting ST, afd. België, Coupure 2, 9000 Gent, bankrekening nummer 979-3872751-31.
Vragen over abonnementen kunt u stellen via telefoon: 071-5130045 aan het secretariaat.

Losse nummers
Losse nummers kosten fl 9,00 (€ 4,09) en zijn verkrijgbaar bij het secretariaat van de Stichting ST en ook bij de afd. België.

Nabestelling van oude nummers
Het is mogelijk om alle reeds verschenen nummers na te bestellen. De nummers 1 t/m 70 kosten fl 2,50 per stuk. De nummers vanaf 70 kosten fl 6,– per stuk. Ook bestaat de mogelijkheid om een set van 6 bladen (vrije keuze uit de nummers 70-80) voor maar fl 25,- te bestellen. De verzendkosten zijn: 1 blad fl 2,50 en 2/3 bladen fl 5,–. Meer exemplaren: fl 7,50 per zending.

Software

Public Domain software
Elders in dit tijdschrift vindt u een overzicht van de nieuwste Public Domain software. In de uitgave van november/december 1992 (ST 40) is de complete (tot 1993) PD-catalogus afgedrukt. In uitgave 46 van nov/dec 1993 is de catalogus voor 1993 te vinden.
Er is een ST-PD-TXT disk met de complete catalogustekst over diverse ASCII-files verdeeld. Zo kan men met een simpele teksteditor naar woorden zoeken.
Onze PD-disks (series A t/m F) kosten fl 7,50 voor lezers van dit blad. De verzendkosten zijn: fl 2,50 voor 1 tot 3 disks, fl 5,- voor 4 of meer disks.
Bestelling kan via een telefoontje of briefje aan het secretariaat. Voor België wordt men verzocht een briefje aan de afd. België te zenden.

De ST-serie
De bedoeling van de serie ST-disks is om steeds listings van alle programma's (en eventueel ook werkende versies) die in het blad staan afgedrukt, te verschaffen.
Door gebrek aan belangstelling is deze lezer-service gestopt. U kunt via onze homepage op het Internet makkelijker software downloaden. Een telefoontje naar het secretariaat is ook mogelijk.

Hardware-printservice

Om aan enige specifieke wensen van Atari bezitters tegemoet te komen zijn er diverse printjes gemaakt waar men zelf de benodigde onderdelen op kan vastsolderen.

Floppyconnectorprint
Deze print maakt het mogelijk om een eigen overgangsplug tussen de ronde 14-pins Atari floppyconnectorplug en de normale platte industrie-standaard floppylintkabel, in elkaar te solderen. Prijs fl 7,50.

Monitorschakelaarprint
Het printplaatje dat behoort bij de in ST nummer 23 van januari 1990 besproken monitoromschakelaar kost fl 10,–. De complete set (minus schakelaar (2x om) en doosje) kost fl 22,50.

Harddisk opstarthulp
Het printje kost fl 5,–. Na inbouw is het mogelijk om de ST en de harddisk gelijktijdig aan te zetten en automatisch van de harddisk te booten.

Hardwareconnectoren

De ST-machines hebben aan de achterkant aansluitingen met plugjes die soms moeilijk te krijgen zijn.
De monitorplug met zijn 13 pinnen kost momenteel fl 5,–. De 13-pins haakse printmontage-(vrouwtjes) pluggen kosten fl 4,50. De 13-pins contraplug (snoermontage) is te koop voor fl 10,–.
De grote ronde floppyplug met zijn 14 pinnen kost fl 7,50.
Ook zijn de haakse printmontage-floppyconnectoren (vrouwtjes, 14-pins) te verkrijgen voor fl 5,50.
Voor mensen die een eigen Scart-kabel willen maken kan ook een Scart-plug (met montage schema voor aansluiting aan de ST) geleverd worden voor fl 4,50.
Van de DMA-pluggen (19 pin D-connectoren) zijn zowel de snoerconnectoren (mannetjes) zijn uit voorraad leverbaar voor fl 9,– als de contrapluggen (printmontage, 19 pins, vrouwtje, haaks) en deze laatste kosten fl 8,50 per stuk.

No-cost software

WP-conversie
WP is een programma dat met 1st Word en WordPlus 2 en 3 gemaakte bestanden converteert naar het WordPerfect 5 formaat. TWP doet hetzelfde met WordPlus 4 en 5 en That's Write bestanden. WP en TWP vertalen ook in omgekeerde richting: WordPerfect 5 en 6 bestanden in WordPlus 2 of 4 formaat. Nuttig voor wie thuis WordPlus of That's Write en op het werk WordPerfect gebruikt, of wie WordPerfect 5 of 6 documenten op zijn/haar Atari wil lezen. Het is te downloaden bij de maker: Robert Best op http://home.wxs.nl/~rwbest/home.html

Educatieve software

De serie educatieve software van de Stichting InterAkt, voorheen de GfA GG gebruikersgroep Educatief, heeft de Stichting ST de verkoop over genomen. Een overzicht van alle disks is te vinden ST uitgave 62 van juli/aug. 1996. De prijs van de disks is fl 10,- per stuk. Op verzoek is een catalogus beschikbaar.

Allerhande serie:
Op deze disks zijn een aantal, meest kleine, programma's opgenomen uit verschillende bron. Er zit waarschijnlijk 'voor elk wat wils' bij.

Allerhande 1 (K11)
Tekenprogramma's: Kunst, EenTwee, Cijferlijn, Vormen 1&2, Neochroom, Kidpainter. (Kleur)
Leeftijd: vanaf 5 jaar.

Allerhande 2 (K12)
Trainingsprogramma's: Flits, Schuld, Vragen, Watisdat, Me-1st. (Kleur)
Leeftijd: vanaf 5 jaar.

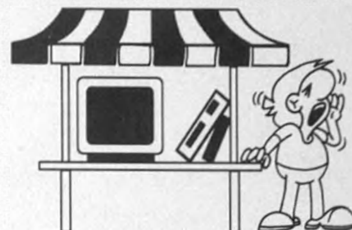
Betalingswijze

Bedragen kunnen worden overgemaakt op giro 1626826 t.n.v. Stichting ST te Leiden.
Voor België:
bankrekening 979-3872751-31 t.n.v. Stichting ST, afd. België te Gent.

PGP-Fingerprint

adrift	Waterloo	bookshelf	hesitate
fracture	indigo	ammo	typewriter
afflict	belowground	payday	coherence
suspence	Waterloo	wayside	processor

ST MARKT



Gratis:
- Voor abonnees is het plaatsen van kleine advertenties in deze rubriek geheel gratis.
- kleine annonces kunnen worden opgestuurd aan het secretariaat.

Te koop aangeboden:
Uit de restvoorraden van diverse ex-Atari-dealers heeft de Stichting ST wat kleine spulletjes tegen fabrikageprijs over genomen. Bij het secretariaat zijn de volgende zaken hebben voor u te koop:
– draagtassen voor de monitor SM 124/5 van stevige kwaliteit nylon doek, zwaar gevoerd. Prijs fl 25,- .
– monitor switchbox Falcon die aansluitingen heeft voor VGA (D-connector), ST z/w (13 pins) en ST kleur (ook 13-pins). Verder twee aansluitpluggen (tulp) voor geluid en voor video. Prijs fl 25,-.
– Scart kabel 2,5 meter met aansluitplug voor ST (13-pins plug) voor fl 17,50
– Monitor verlengkabel voorzien van een female en een male 13-pins Atari monitor plug, een lengte van 1,5 meter voor fl 20,-
– Monitor verlengkabel maar dan 2,5 meter lang voor fl 22,50
– ROM-poort verlengkabel ongebufferd met ongeveer 50 cm lintkabel voor fl 25,-
– Metalen floppydrive behuizing met complete floppy-kabel voor fl 25,-
– Falcon Memory Board voor maximaal 4 SIMM's wat 1, 4 of 16 Mb aan geheugen kan opleveren. Omdat niet alle typen SIMM's erin werken wordt deze kaart verkocht met een unieke garantie: niet werkend, geld terug! Prijs fl 25,-
– Artifex Tos 2.06 Card die aansluit via een plugje in een ROM-voet en waar verder nog vele draden gesoldeerd moeten worden. Prijs fl 25,-
– Joystick/muis tussenkabel die vertakt van 1 naar 2 aansluitingen voor fl 7,50.
Navraag bij het secretariaat:
Stichting ST, tel.: 071–5130045

Te koop aangeboden:
– zwenkvoet voor monitor
– printer STAR NL10 9-naalds
– printer Epson FX-80 9-naalds
– printer NEC PinWriter P6
– diverse tweedehands muizen.
– laserprinters SLM 804 (oude trommel)
– diverse losse floppy kabels (rond)
– printer Philips MMS 1443 met brede wagen (B-3 format) voor de serieuze gebruiker
Dit alles tegen elk aannemelijk bod, zowel de gehele set als onderdelen daarvan.
Stichting ST, tel.: 071–5130045.

Te koop aangeboden:
– 1040 STf met Engelse TOS 1.06
– beeldschermen z/w en kleur
– harddisk 40 Mb SCSI via ICD Link kabel
Vraagprijs fl 300,–.
H. Bekkema, tel.: 0512 518693

Te ruil aangeboden:
– mijn Stacy4 in goede staat met 50 Mb harddisk voor een Pentium laptop
Jos Vlietstra, tel.: 0180 320267
e-mail: jovlie@worldonline.nl

Educatieve software:

Typcursus (G20)
Doel: typcursus volgens het tienvingersysteem. Met dit programma leert U het toetsenbord van uw Atari met 10 vingers te manipuleren. Veel oefenstof. (Kleur en z/w)
Leeftijd: alle leeftijden.

Telkaarten (G11)
Doel: dit is een eenvoudig – maar fraai en uitgekiend – programma voor het oefenen van een simpele vaardigheid: tellen van 1 tot 9. Of iets moeilijker: van 0 tot 9. (Kleur)
Leeftijd: vanaf 3 jaar.

Karel in de K.K. (G12)
Doel: Karel in de Kolossale Kelder is een bijzonder fraai grafisch avontuur (adventure). (Kleur)
Leeftijd: van 7 tot 70 jaar.

Kikker Sam (G13/14)
Doel: Kikker Sam is een leesplankje met gesproken woord. Woord en beeld moeten gecombineerd worden door met de kikker SAM naar het bij een gegeven woord behorende plaatje te springen. (G13 voor z/w en G14 voor de kleurenversie)
Leeftijd: vanaf 4 jaar.

Hoe Laat (G15)
Doel: Hoe Laat? is een programma om te leren klokkijken. Bijzonderheden: het programma biedt veel mogelijkheden voor oefening (zowel analoog als digitaal). (Kleur en z/w)
Leeftijd: vanaf 4 jaar.

Kikker Bas (G16/17)
Doel: Kikker Bas is een soort leesplankje. Woord en beeld moeten gecombineerd worden door met de kikker BAS naar het bij een gegeven woord behorende plaatje te springen. (G16 voor z/w en G17 voor kleur)
Leeftijd: vanaf 5 jaar.

Wieltjes (G18)
Doel: Wieltjes is een educatief spel, in kleur en zwart/wit. Naast zeer eenvoudige rekenopgaven is het bedoeld om de oog-handcoördinatie te bevorderen. (z/w en kleur)
Leeftijd: vanaf 5 jaar.

Geld (G19)
Doel: het programma GELD is bedoeld om gebruikers te leren rekenen en omgaan met munten en papiergeld. (Kleur)
Leeftijd: vanaf 6 jaar.

Topo Nederland (G21/22)
Doel: Topo Nederland is een oefenprogramma voor de topografie van Nederland. Het bevat 2 ingangen: oefenen voor Nederland–als–geheel en oefeningen per provincie. (z/w op disk G21 en kleur op G22)
Leeftijd: 7 tot 12 jarigen.

Topo Europa (G23/24)
Doel: Topo Europa is een oefenprogramma voor de topografie van Europa. Het bevat 2 ingangen: oefenen voor Europa–als–geheel en oefeningen per Land. (z/w op disk G23 en kleur op G24)
Leeftijd: 7 tot 14 jarigen.

Tafels (G25)
Doel: Tafels is een reken (tafel)–oefen–programma en sluit geheel aan bij het rekenprogramma REKENEN I, II en III. (Kleur en z/w).
Leeftijd: vanaf 7 jaar.

Cijferen (G29)
Doel: Rekenoefeningen, cijferend rekenen. (Kleur en z/w).
Leeftijd: vanaf plusminus 7 tot 12 jaar.

Woordherkenning (G30)
Doel: Woordherkenning is een trainings–/oefenprogramma. (Kleur en z/w)
Leeftijd: vanaf 5 jaar.

Woordenlift (G31)
Doel: het programma Woordenlift is er een uit het pakket taalprogramma's met een specifieke functie. De bedoeling is dat een reeks woorden (max. 15) op alfabetisch lexicografische manier wordt gerangschikt. (Kleur en z/w)
Leeftijd: vanaf 6 jaar.

Wie weet het (G32)
Doel: een programma dat trainingsmogelijkheden biedt over zelf te kiezen onderwerpen: rekenen, taal (ook: talen), tijdbegrippen, geschiedenis, vorming enz. (Kleur en z/w)
Leeftijd: vanaf 6 jaar.

Stichting ST, tel.: 071–5130045.

✦ ✦ ✦ AANBIEDINGEN ✦ ✦ ✦

1040 STe 2mb, blitter, Tos 1.62, 1 jaar garantie 249,-
1040 STf 99,-
idem met inruil 1040ST of Mega 1 199,-
idem met inruil Mega 2 175,-

Nieuwe 14" SM 146 (kleine zwarte rand!!) 199,-
gebruikte SM 146 of SM 144 169,-
gebruikte SM 124 (12") 149,-
korting inruil van oude monitor (al of niet werkend) -25,-
Binnenkort hebben wij ook een TT030 aanbieding

Falcon in prijs verlaagd
Falcon 030/4 mb/HD 849,-

Vraag naar onze nieuwe ATARI CDRom lijst, met meer dan 100 titels gratis
Vraag naar onze nieuwe ATARI-prijslijst of kijk op internet: www.mabn.nl

OPRUIMING
Wegens een grote aanvraag van Milan040 systemen zijn wij genoodzaakt onze voorraad Atari artikelen enigszins in te krimpen. Veel bijzondere artikelen zullen helaas ook niet terug komen.

INTERNET/MULTI MEDIA
Milan 040, 16Mb/Harddisk vanaf 1799,-
Meerprijzen:
- 48 speed Aopen CD romspeler 149,-
- 15" kleuren monitor 399,-
- Midi in / out 119,-
- Milan blaster incl midi 169,-
- SCSI-2 incl software 269,-
- Rompoort nieuw Milan model bel
- Netwerk kaart voor Milan + soft 289,-

Milan is inclusief een starterpack met o.a. een Papyrus tekstverwerker!
Rockwell modem 56K extern 189,-
Toshiba 32 x SCSI 279,-
CAB 2.7 + e-mailer bundel 149,-
Inshape (rendering) 199,-
NVDI 5.2 (Engelse versie) 179,-
MagiC Milan 179,-
14 Mb voor falcon SUPERAANBIEDING 349,-

MUZIEK
Logic midi pakket + 4x midi out 449,-
Tango interactive muziekpakket 149,-
Falcon 030/4/HD 849,-
Milan 040, 64Mb, 6.3 Gb harddisk UDMA
Startrack kaart + DSP board 4499,-
Startrack kaart + DSP board 1849,-
(FA8/JAM/etc) direct aansluitbaar. Wavemaster 249,-
SP-dif interface 399,-
Midex + 4 midi out, 2 midi in, smpte 599,-
Cubase Score 849,-
ICD pro harddisk utility 49,-
Wavemaster 279,-
FA-8 + sp-dif interface 489,-

HARDWARE
Atari floppy kabel 5,-
DMA kabel 25,-
DMA verlengkabel 19,90
Rompoort verleng 29,90
Mouse/joystick switch 9,90
Blitz Turbo copy kabel 19,90
Multicinq switch box 49,-
Muis/joystick verlengkabel 12,90
PC keyboard I/F TT/Mega 69,-
Scart kabel 19,90
Scart kabel STe 29,90
TV modulator 49,-
4 Mb TT-ram 149,-
Nieuwe kap + keyboard 1040 ST 79,-

SOFTWARE
Starcall (Nederlands!) 39,-
Musicom (falcon) 29,90
Imagecopy 2 29,90
SB backup 2.0 14,90
Easydraw 2 49,-
Wordplus 5.0 99,-
Atari Works 89,-
Data light harddisk verdubbel 49,-
NEON graphics 99,-
Papillion tekenprogramma 99,-
3d Calc, spreadsheet 14,90
TrackCom voor falcon 49,-
AANBIEDING: Centurbo II 549,-
Mega file 30 89,-
Phoenix ASH database 179,-
Jinnie ASH desktop 79,-
Zip interface voor Atari 189,-

NIEUW:

Calamus SL 99 Nederlands, vanaf 449,-!

Vele nieuwe extra's, bel voor de Calamus lijst!
Met info over alle extra's + modules

De Milan is ook verkrijgbaar via ACN/Atari ST nieuws tel. 023-5452000, fax 023-5361444



MABN

Griegplein 279, 3122 VN Schiedam. Tel. 010-4703904.
Fax 010-4701320. info@mabn.nl http://www.mabn.nl
Openingstijden: Maandag-vrijdag 10:00-20:00